OUR OPINIONS!
平成7年11月30日発行第2巻第5号通巻第7号
隔月刊
ゲーム批評
衝撃、キャラクターゲーム
魔法騎士レイアースの示す新しい道標
SLAM DUNK キャラシミュレートの見事さ
ドラゴンボールZ 限界を見る超戦士たち
バトルロボット烈伝 リアルさの代償
美少女戦士セーラームーン こだわりに追従するゲーム性を
1995
Vol.6
NOVEMBER

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力していくつもりです。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1995 Vol.6 NOVEMBER

特集1

今、変貌を遂げようとする偶像たち。

特集2

SECRET SPECIAL

連載

ゲームソフト批評

Illustration / CLAMP
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Toshiaki Ishii
Logo Design / Brahman co,ltd.

第一特集

衝撃、ラクターゲーム

「キャラゲー＝クソゲー」
新世代機の登場で、その図式が打ち砕かれる日はくるのだろうか。

「キャラゲー＝クソゲー」ファミコン時代より、ユーザーの間ですっかり定着してしまった図式だ。

前号の弊誌読者アンケートでも「手抜きゲームが多い」「良いものもあるが、悪いものは手がつけられないほどヒドイ」といった声が数多く寄せられた。

だが、どうして「キャラゲー＝クソゲー」なのだろうか。

マンガやアニメなどで人気を集めた作品群、それらは本来、激しい競争を勝ち抜いて磨きあげられた逸材ばかりだ。

そのすばらしい素材が、ゲーム化されると急に魅力を失ってしまう不思議。失望感。そんな体験を、ユーザーは今までに何度となく体験させられてきている。実際、名作と言われる作品は数少

ない。

昨年末に発売された新世代ハード群。TV画面をそのまま再生できる動画処理能力、声優の声を再現できるCD-ROMというメディア、アニメでは見ることのできない立体映像を動きで見せる高いポリゴン表示能力……。こうした新世代機群の高いスペックは、むしろキャラクターゲームにこそ新しい可能性を開いたといっていいだろう。すでに何作か、ヒットタイトルも現れはじめている。

こうして、新しい幕が開いた。

キャラクターゲームは、ハードの発展を受けて、新しい第一歩を踏み出せるのだろうか。

偶像に魂が宿る日は、はたしてくるのだろうか。

新世代のキャラクターゲーム群

偶像は変貌するか。

……作品性と商品性の狭間で……

クソゲーの温床と言われて久しいキャラクターゲーム。そこには構造的なジレンマがある。そんな中でも名作は着実に生まれてきた。新世代機の高スペックで、偶像は変貌を遂げることができるだろうか。

キャラクターゲームの構造的なジレンマ

ガンダム、セーラームーン、ドラゴンボール、ウルトラマン……。こうした「定番」ソフトの他にも、様々な種類のキャラクターゲームが市場を賑わせている。トップセールスの一群にもしばしば顔を見せるなど、ユーザーからの人気も高い。

しかし、その一方で「キャラクターの魅力に頼りすぎている」「ゲームとしてはつまらない物ばかりだ」というユーザーの不満が多いこともまた確かだ。「クソゲーの温床」と辛辣な罵声を浴びせられることも少なくない。

本来キャラクターゲームは、マンガやアニメなどのメディアで熾烈な競争を勝ち抜き、人気を集めた原作を元にしている点で、オリジナルゲームよりも格段に有利な位置づけにあるゲームジャンルのはずだ。では、どうしてその原作の魅力をフルに生かしたゲームが少ないのだろうか。

キャラクターゲームの一般的な制作過程は次頁の漫画を参照してほしい。この他にもソフトハウス側が、版権を持つ大手ゲームメーカー（バンダイ、タカラ等）にゲームの企画を持ち込む例、大手ゲームメーカーが自社の版権でゲームを開発する例もある（「スーパーロボット大戦」シリーズなど）。

さて、ゲームに限らずキャラクター商品には、一般に「番組放送中に商品を発売しなければならない」という原則がある。すでに次の番組が始まっている中で旧番組の商品を発売しても、子供たちの関心は次の番組へと移ってしまっている。番組が一番盛り上がっている時に商品を発売して、相乗効果を狙いたいと誰もが考えるのは当然だろう。

通常のゲーム開発に要される期間は1年。一般にアニメが放送される期間も1年。番組企画当初より開発が始まれば、時間的には問題がないように思われる。

だが、キャラクターゲームには、オリジナルゲームにはない、版権元がキャラクターの表現などが原作の設定の範囲内かどうかを確認する、いわゆる「似てる／似てない」チェック作業が入る。また、オリジナルゲームであれば誰もが買う質の高いゲームでも、原作の

マンガ：佐々木 厚史

キャラクターが嫌いだから買わないという層も生むことになる。いわばファン向けのヒットは狙えても、大ヒットは狙いづらいという現象も起きる。加えて、すべての番組が一年もの間続くわけではない。そのため、関係者が原作を愛するほどに、またゲームのデザイナーが原作に造詣が深く、開発にのめり込むほどに作品を作り込めない、また作り込む時間が足りないというジレンマが起きる。

一方でキャラクターゲームは、既存のゲームのキャラクターを原作のキャラに変更しただけで完成する、安易に作ろうと思えばこれほど安易に作れる例も珍しいというほどに安易なジャンルでもある。キャラクターゲームは、ある種アニメ制作会社を始めとする版権元、広告代理店、大手スポンサーとソフトハウスの中で繰り広げられる版権ビジネスの産物だ。デザイナーが、原作について何も知らないままにゲームを作らされてしまうことも稀ではない。こうして、今日もまた「キャラクターの魅力だけに頼り切ったゲーム」が、全国に販売されていくことになるのだ。

だが、そうした厳しい制作条件の中でも名作は生まれてきたし、今もなお生まれようとしている。それはクリエイターの志の高さに他ならない。

新世代機の登場で新しい幕は開くのか

新世代機のゲーム群が市場をにぎわしている。だが、そのハードの高スペックはキャラクターゲームにこそ適していると言えるかもしれない。動画再生能力によるアニメ映像、ポリゴンによるTVムービーでは成し得なかった動きのダイナミズムによるキャラクターの表現、TVそのままの会話が楽しめるPCM音源&CDの生音再生等々。キャラクターゲームを一歩上の高みに上らせるだけの環境は、すでに整っている。

これからも市場の一角で確固たる地位を占め続けるであろうキャラクターゲーム。その中身は、ゲーム性は、新世代機の力を得てさらに羽ばたくのだろうか。新しい幕は、上がるのだろうか。

GAME SOFT REVIEW

「いつも跳べないハードル」を越えた作品

キャラクターゲームにおける新しい道標

キャラゲーにして、異例なほど高い評価を得た「魔法騎士レイアース」。そのアニメ、ゲームの見事な調和と豊かなゲーム性は「キャラゲー＝ダメゲー」の図式を崩せるか!?

魔法騎士レイアース

原作の世界を損なわない満足度の高い作品

ＳＳ版「魔法騎士レイアース」は非常に満足度の高いソフトだ。キャラクターゲームとしては異例なほどアクションRPGのツボを押さえている。また、原作、アニメとの調和にかなりの神経を使って制作されており、すでに存在する「レイアース」の世界観を損なうことなくゲーム独自の空間定義に成功している。それは新世代機ならではの表現能力と旧来のゲーム開発におけるノウハウの結晶によるものと思われる。

異なるメディアに古里を持つキャラクターがゲームの中で自然に呼吸する。これは通常のキャラクターゲームではほとんどありえないことなのだが、このゲームはそれを果敢にやってのけている。その実現のためのハードスペックの必要性、開発労力、良心、こだわりが、プレイをしていて肌身で感じ取れるのである。それらは感覚に訴えかけてくるものであり、このゲームのほぼすべての構成要素に対してあてはまることだといえる。価格も他のサターンソフトより安く設定されており、都合ＳＦＣソフトの半分程度とお手頃感が強い。

自分自身一アニメファンとして期待はしていたものの、それはあくまでコレクターズ的欲求がそのおおよそであった。キャラゲーに多くを求めることは所詮はかない夢、ゲームとしてのアイデンティティなど二の次なのだと諦めていた。だがこのゲームの遊びとしての完成度は高く、シナリオやアクション系の練り込みも手応え充分だ。難易度も適度なバランスの上に成り立っており、ゲーム初心者から上級者までプレイヤーのレベルを選ばない。当然新世代ならではのアニメムービー挿入や声優の生音声による演出、ポリゴン使用のデモ等がゲームの要所要所に起用され、そのチョイスと挿入にもセンスと気遣いが感じられる。ゲームと映像演出の両立、そしてそのことの重要性をＳＳ版「レイアース」はうまく体現しており、アニメとゲームの世界の橋渡しに一役買っている。その様な理由から、多くのキャラクターゲームが原作を知らなければほとんど面白味を感じられないのに対して、ＳＳ版「レイアース」は逆に原作の良さを伝える程の説得力があると思われる。

極端な例だが、こんな話を知人

から聞いたことがある。かつて、映画「スウィートホーム」をベースにしたゲーム（FC版）がありプレイしたところ、それが余りにも恐ろしい内容なので肝を冷やさせられた。後日、期待に胸を膨らませて映画を観に行ったが、ゲーム程の恐怖が味わえなかったので非常にがっかりした、というものだ。完成度の高いキャラクターゲームは時としてその原作のアプローチを越えてしまうことがあるのだ。

SS版「レイアース」においては原作にない独自のシナリオ展開や卓越した映像、サウンド表現などを含む総合的な作品完成度で原作をより深めることに貢献している。

ゲーム用オリジナルムービーシーン。作りはていねい。

A・RPGとしてバランスのとれたゲーム性

アクションRPGには「ゼルダの伝説」という名作があり、このジャンルの金字塔として今なお君臨している。SS版「レイアース」のゲーム的基盤はやはりこの作品であると推測される。それは自キャラのシステムや操作感覚、ダンジョントラップでのパズル性やマップ上の敵キャラの据え方、考え方などからそのような印象を受ける。

「ゼルダ」では自キャラがリンク1人なのに対して「レイアース」では光、海、風の3人を操る。そしてこの3人を戦闘中リアルタイムに使い分けることで「ゼルダ」にはないゲーム性が生まれている。攻撃は主に武器攻撃、武器タメ撃ち攻撃、魔法攻撃の3系統にカテゴライズされ、それぞれのキャラに得手不得手をハッキリ持たせている。何よりも3人のゲーム的なキャラクター分担が練り込まれたアクションバランスの上に成り立っており、キャラクターのレベルアップとシナリオ進行に伴ってそれらはより明確になっていく。このことはシステムの示す企画意図と結果としてのアクション感覚にムラがないことを示し、レベルの高い開発ワークだといえる。こうした特徴づけは、ダンジョントラップでのパズルの解き方にも応用されている。特に覚えての攻撃魔法は即その使い道を示されることが多い。元々各キャラの名前と髪の色がそれぞれの個性、特性を明瞭に表しているのでゲーム中戸惑うこともない。また通常アクションRPGでは攻撃の特性分けやトラップの解き方をアイテムや武器に依存することが多いが、「レイアース」ではあくまでもキャラにこだわり、各キャラの特性を生かしたゲーム展開になっている。マジックナイト達はそれぞれ火、水、風の属性を持ち、その属性の魔法を操る。場合によってはこの属性の掛け合わせがパズルの解き方になっていることもある。3人の攻撃や魔法のゲーム的な特徴付けは原作のストーリーやキャラクター個性に根差したものであり、ゲーム化による原作イメージとのギャップはない。

また、アイテムは『七色おじさん』ショップで虹のアミュレットと交換できる珍品アイテムを除いて、回復系アイテムとMP、HPの最大値を上げる宝玉にのみ留まっており、これらのアイテムは使用せずともゲーム攻略は可能で、ノンアイテムのストイックな遊び方にも対応している。敵、もしくは宝箱より得られる宝玉は「創師の店」で前述のアイテムと交換できるが、街中やボス前には必ず全回復できる「回復の泉」があるのでそれ程必要とせず、あくまでもゲーム攻略をプレイヤーの選択でフォローするための品として位置づけられている。つまりこのゲームでは買い物の概念がほぼ2次的な存在に過ぎず、それが意志の力が何者にも勝る「セフィーロ」の世界観にうまく溶け込んでいるといえる。

その「セフィーロ」だが、ゲームフィールドとイベントをそれぞれ町単位の限定区画で完結させているので、プレイヤーは地続きの

魔法騎士レイアース【A・RPG】 メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥4,800／発売日：'95年8月25日

CLAMP氏原作コミックは現在『なかよし』誌上にて大好評連載中。コミックスは講談社より好評発売中。(「魔法騎士レイアース」全3巻。「魔法騎士レイアース2」①巻発売中。②巻は12月18日発売予定。全てKCデラックス・定価各680円)

広大なフィールドをさまようことがない。

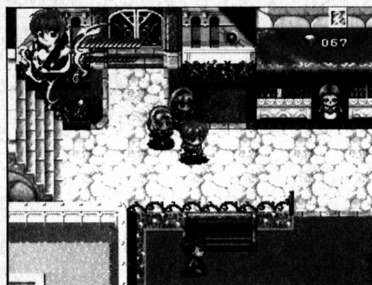
だが主なバトルエリアとして付随するダンジョン内ではおおいにさまようことになる。各ダンジョンを全体で見渡せるマップ表示はなく、迷路状のルートと思考トラップの数々がプレイヤーを楽しく悩ませる。おおよそのダンジョンに対してはマップの必要性を感じず、逆にそのことが探検、発見の楽しさという意味でゲーム性に繋がっていると思われる。だが、「空中庭園エアリア」に付属する「蒼き雲の迷宮」ダンジョンなど、魔法による空中歩行で活路を見いだすなど、ルート構成が他より特殊で複雑なものとなっており、そのゲームとしてのアプローチは高度なのだが、プレイヤーがダンジョン内での現在位置を非常に把握しづらいものとなっているものもある（このダンジョンに関してのみダンジョンマップがないことをつらいと感じた）。

例えば、ゲーム中フルタイムにアクセス可能で常に攻略の助言をくれる『導師クレフ』に、回数制限つきでプレイヤーのダンジョン内での足跡を示してもらう、というアイディアはどうか。クレフは渋々ながらマップを見せてくれるが、数回目からは他人に依存しようとするマジックナイト達に「そんな甘えた心で本当にセフィーロを救えるのか？」と叱咤し、彼女達の精神的教育を図るのである。

超美麗なグラフィック 卓越した画面構成

アクションゲームはキャラクター操作そのものがすでに快楽であるべきだ。基本動作も多彩で、通常考えられる必要数以上に用意されており、あらゆるイベント展開に対応させている。「レイアース」のキャラクターは光、海、風の3人が常にパーティーを組んで行動するのだが、プレイヤーがコントロールするキャラに対して後続の2人が独特の動きでひょこひょこと追従し、見ているだけでも楽しい。特にダッシュすると3人でかけっこをしているようで笑える。

グラフィックに関しても、超美麗なゲーム画面はアニメデモに負けず、しかも原作と調和、共鳴するSS版「レイアース」の特筆事項だ。実に芸が細かく描き込まれ、原作に登場するSD化された主人公達の雰囲気をそのままに卓越したドットワークで表現、展開している。町やダンジョンなどの描写に見られる、先端のデザイナーッールによるCG風マチエールから、キャラクター描画に代表される旧来の手作り作業によるドット職人芸まで、その手段を選ばずひたすら高品位を目指す開発姿勢と技術には脱帽する。演出についてもムービーだけに頼らず、ゲーム中のキャラをそのまま使用してのシーン演出など随所に配置されている。冒頭のアニメデモでアルシオー

アニメ版もテンポがよく非常にいい出来。ビデオも現在「第1章」が7巻（VHS各3800円）まで、「第2章」が2巻（VHS各3800円以後毎月25日に1巻ずつ発売）まで発売中。LDもリリースされている。

ネが風に奇襲をかけ、それをフェリオが身を挺してかばい傷つくシーンがあるが、その後ゲーム画面に戻ってフェリオを抱きかかえた風が2パターンのアニメーションで目をうるうるさせる所など、いちいち細かい演出が効いていて感心する。

　これはこのゲーム全般にいえることだが、故きを温ね新しきを知る、この姿勢こそがこのゲームの私にとっての本質である。確かに新世代ゲームとして万人の目を引きつける程、突出しているわけではない。それはゲームの根底に『古き良き』を置いていること、

ちょこまかと動きが楽しいキャラクター達。

グラフィック、映像演出に原作、アニメとの調和、共存を図っていること、そしてそれを『新しき』として提示していることが主な理由だが、結果としてキャラクターゲームのひとつの正論、模範解答が生まれたことに違いはない。

キャラクターゲームのあり方を示した作品

　惜しむらくはラストバトル、魔神同士の空中戦シーンだ。ここで行われる戦闘はそれまでのものと全く異なる縦スクロールシューティングのボス戦風なのだが、ゲームとしての練り込みに不満感があることは否めない。攻撃形態や魔法内容がそれまでとは違う上、キャラクター表示もそれまでの2等身ディフォルメキャラではなくリアルな等身で描写されている。複雑な形状のデザインだけに、当たり判定やバトルエリアの空間把握がわかりづらいものとなってしまっており、そのことがシューティングの「避け」感覚においてかなりマイナスに働いてしまっている。敵の攻撃バリエーションは多彩だが、自機が非常に避けづらいのでどうしても大味なプレイになってしまう。それほど硬い相手ではないので適当にボタンを押していても勝ってしまうことがあり、エンディングを見るための単なる手順を踏んでいるように感じてしまう。原作に大筋で添ったシナリオの進行上、このような展開があることは原作を知るファンなら容易に想像がつく。当然それをどのように遊ばせてくれるのか期待もする。それがラスボスとの壮絶なバトルとあればなおさらだ。

　たとえが悪いがSEGAマスターシステム版「天才バカボン」がラスト前に横スクロールシューティングをするシーンがあるのだが、これが妙に面白くてはまった覚えがある。このミニゲームの遊びの完成度が原作の持つバカバカしさと巧みにマッチしつつそのゲーム全体の印象を良くしていた。

　私の意見としてはシューティング風を目指す方向よりも、視点とキャラは据え置きで自キャラに防御などを入れ、剣と盾の簡易格闘風を目指した方が盛り上がったのではないかと思う。

　ゲーム中の基本フォーマットとは異なる展開でのゲーム性の追従はSS版「レイアース」においてはどうしてもオーバーキャパであると思われるが、遊ぶ側の一方的な意見としてはあらゆる意味で贅沢を極めて欲しかったのである。

　ともあれ新世代ゲームとして突出した派手さはないが、このSS版「レイアース」、ゲーム作品としての完成度は高いアクションRPGの傑作といえるだろう。また、アニメとゲームの完全融合体として、新世代ゲームのあり方、キャラクターゲームの存在意義に一石を投じた意欲作ともいえる。いつも跳べないハードルを負けない気持ちでクリアしてきた光、海、風だが、出しきれない実力はこのゲームの中では「プレイヤーのせい」だと納得させられるのである。

プロフィール
広尾遊戯
(ひろお・ゆうぎ)
1966年生まれ。
某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たなる地平を発見する。無類のTechnoジャンキー。

INTERVIEW

魔法騎士レイアースディレクター
小玉理恵子氏インタビュー

「キャラクターゲームでここまで！」というものを作りたかった。

高い完成度でキャラクターゲームのお手本的存在といえるセガサターン版「魔法騎士レイアース」。その生みの親小玉氏にキャラクターゲームの本質を聞く!!

限界に挑戦した良質な作品を…

編集部（以下編）：キャラクターゲームというと難しい側面もあると思いますが。

小玉（以下小）：そうですね。まず、やはり私達作り手のイメージとしてキャラクターゲームというとキャラに頼って、ゲーム性は二の次状態になるというのがあるんです。そこをどうにかしようというのが、今回みんなで考えたコンセプトです。キャラクターゲームでここまでやるかというのをやってみようと。もともとＣＬＡＭＰさんの原作自体が、すごくＲＰＧを意識されたもので、そこを生かそうということと「セガのキャラクターゲームというのはこういうものだよ」というのを作ってみようというのが第一目標でした。

編：内容的にはかなり満足されてますか？

小：でも、自分達が作ったゲームのスペックに対しては、やはり70％くらいなんですよ。まだまだやりたいことはあったんですけれど。キャラクターゲームって何が大変かというと、発売時期を一番意識しなくてはならないジャンルなんですね。それを外さないためには、ここをやりたいけれど削らなくてはならないという部分が出てくるので、ボリューム的に少し…。

編：キャラクターゲームというとキャラが立つことが大切で、よくファンにだけわかればいいという意見もあります。そうなるとゲーム性というのはおざなりになってしまう。でも、あまりゲーム性を深くしていくと、今度はファンの人がついてこられないんじゃないかというジレンマってあると思うんですが、その辺のバランスは考えられていますか？

小：考えました。ターゲットを小さい女の子でも出来るものにしようと。すごく親切設計にして、まずわかりやすい、感情移入がしやすい。ＲＰＧというのは、普通は自分が主人公だったらしゃべらないというのが鉄則になるんですけれども、今回はそういうことをや

ゲーム版では、アルシオーネはより深く描かれていた。

らないでみんなしゃべってわかりやすくして。ストーリーも、CLAMPさんの作られたストーリーとアニメのストーリーとあるんですけれども、もう一回別のものを作れば、レイアースを知らなくてもきっと入って来れる。初めてでもとっつきやすいものになると思ってアレンジ版ストーリーを用意しました。押さえるところは押さえて、必要に応じてアレンジをしてと…。

編：媒体によって表現の仕方は変わると思いますが、ゲーム版はラストの展開への伏線を意識されてましたね。アルシオーネのくだりとか…。

小：アニメにはなかったでしょう。誰かを一人最初から最後まで引っ張って行くストーリーにしようと思ったんですよ。その時に、やはりアルシオーネかな、という話をしていて。それで最後に死んじゃうところでは、思い入れのあるものにしようと。だから必ず何回も出てくるということにしたんです。

編：なるほど。でもアレンジされる中で完全なオリジナルを作るということは考えなかったんですか？

小：元々のストーリーを生かしたかったので。外伝という方向もあったと思うんですよ。でも、やっぱりあそこまでキャラクターが立ってる原作ですので、十分それで作れるだろうと。ただ、ストーリーをゲーム的にすることに対してもし問題があるんだったらオリジナルを作るという方向になったと思います。今回はCLAMPさんと講談社の方にすごく協力していただきました。「ゲームはゲームですよ。私達はゲームはわからないから、ゲームの方はお任せします」という感じで言っていただいたので。CLAMPさんの意見を反映させつつ、ああいう形になったんです。

編：じゃあCLAMPさんはスタッフ並みに協力しているという感じだったんですか。

小：そうですね。ゲームの部分というのはお任せいただいたんですけど、最初の方に結構ミーティングを重ねました。CLAMPさん皆さんに来ていただいたりして、お見せして、意見をいただきました。

キャラクターゲームは相手とのコミュニケーション

編：開発期間はどれくらいかかったのですか？

小：それは内緒です。

編：以前オリジナルゲームを作られて、キャラクターゲームを作る時の違いというのはありますか？

小：ゲームを作るという中ではあまりないですね。ただ、やっぱりタイムリーであることは絶対必要なことだと思います。それと世界を壊しちゃいけない。相手がいる

小玉氏制作
ファンタシースター ～千年紀の終りに～

セガマークⅢ時代から続く、シリーズ第4作。架空の惑星モアビタを舞台に出現するモンスターを退治する「ハンター」達が主役のRPG。戦闘もテンポよく、キャラクターが個性的で楽しめる。随所に良い意味でのマンガ的な演出が光り、全体的に丁寧な作りに好感が持てるのも特徴。当時、RPGが弱かったセガの中では人気を博した、代表的作品である。

依頼を受けるルディとライラ。マンガ的演出が効果的。

ファンタシースター ～千年紀の終りに～【RPG】

メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥8,800／発売日：'93年12月17日

ことだと思うんですよ。オリジナルは、自分達からユーザーに対して与えるものが全部だと思うんです。でもキャラクターゲームというのは、向こうも持っていて、こっちも持ってるから受け取り合いだと思うんです。だから、自分達が出したものに対して、ユーザーの方も内容的にわかりますよね。そこが違うので、向こうが下地を持ってるという点を一番気を付けなくてはいけないかなと思ってます。だから、たとえ一つのキャラクターの扱いにしても、自分達の考えはこうだけど、原作者さんはこう思ってるし、ユーザーはこう受け取っているというのを結構話したりとか、情報を集めるんですよね。「エメロード姫というのはこう考えられてるんだなあ」とかストーリー展開は次はこうなるとか。それを開発期間内にやるということですね。

おねえちゃんたちは すなおに
ジムニーのこと 見てくれる…
とっても うれしいわ！

ゲームオリジナルキャラも違和感なくマッチしている。

グラフィックはサターンらしさを意識しました

編：グラフィックも本当にすごいですね。

小：デザイナーは苦労しました。

編：新世代機になってキャラクターゲームはすごく飛躍しているような印象を受けたんですけれども。

小：今回はその辺で言うと、2Dのものと3Dのものを融合させてみようと。それをうまくやる方法はあるのか模索してみたんです。後は、RPGであってもキャラクターゲームであっても、やはり新世代機。サターンだったらサターンの良さを出さなくちゃいけないと意識しました。今回の場合は、やっぱりグラフィックかなという話になったんですよ。SFCよりも当然上を行かなくちゃいけない。少女マンガの世界をやるには美しい世界、すごく曖昧な表現ですけれどもきれいな世界を作ろう。それが一目見て「これが新世代機なんだ」ってわかってもらえるものにしようと。それで、ムービーが入ってきたりしゃべったり。

編：しゃべるのは、やはりはまってましたよね。

小：CDなんで、しゃべるというのが一番重要かなと最近思うんですよ。音も当然ですけれども。

編：それはオリジナルに対しても同じような？

小：ええ。

編：じゃあ、「ファンタシースター」をサターンで出すとなったら、やはりしゃべるということになるんでしょうか。

小：そうですね。しゃべらせたいと思いますよ。しゃべるとかえって自分達のイメージが広がらないという場合と、しゃべって自分達のイメージがぴったりでよかったという場合と両方あると思うんです。持っていき方だと思います。前に「ファンタシースター」を作った時、メガCDの話とかがありまして、ロムかCDか迷ったんですが、当時はしゃべらないことにしようと思ったんです。でも、最近は自分達もしゃべるゲームをたくさんプレイしているせいか、やっぱりしゃべった方がいいのかなと。

編：狙いがはっきりしていれば、しゃべっても効果的ですよね。

小：特にキャラクターゲームにすれば、アニメーションなどが放映されていて既にイメージが出来上がっているわけです。この人の声はこれというような。なのでかえってしゃべらない方が不親切に感じてしまうと思うんです。

編：レイアースは、確か音声のキャンセルが出来ないんですよね。あれは当然狙われて？

小：そうですね。あれはキャンセルモードをつけようかと結構もめたんですけれども、このゲームはやっぱり、全部聞いてもらわなきゃという（笑）。二度目以降はキャンセルできてもよかったのかなとも考えましたが、取り敢えずキャ

ンセルしないで聞いてもらって、あそこでバストアップとか出ますよね。絵が出てしゃべって楽しんでもらうのが、このゲームの価値でしょうということになったんです。

編：実際2回3回やる人は、結構好きな人だと思いますので、やっぱり聞くんじゃないですか（笑）。あと、バストアップっておっしゃいましたけど、あのアニメーションは細かくてすごく驚いたんです。パターンもかなりありますよね。

小：本当にキャラクターゲームってこだわりだと思うんですよ。最終的にはどこにこだわっているか、いかにこだわっているか、というのがすごく重要で。あれも最初はもう少し少ないパターン数だったんですけれど、やっぱりどんどん欲が出てきて。アフレコをやって声を入れて、ここはやっぱりこういう表情をしてもらいたいよね、ここは海ちゃんのギャグを入れたいよね、ってどんどん増えていって。最後の最後まで描いてましたけどね。

作品の出来は制作者の考え方の問題

編：L・Rボタンで先頭のキャラが変わりますよね。そうしたら「調べる」メッセージが3人とも全部違う。

小：あれは調べて、3人がそれぞれ違う感想を述べるというのが、ただのこだわりなんですけれども（笑）。それを作った企画の人間というのが、「ファンタシースター」の時も調べる系のメッセージをやってたんですよ。あれは結構凝ってるなと思ってたんですけれども、今回はそれを上回って凝ってるなと（笑）。

編：でもそういうことをすることによって、そこに住んでる人の生活とか性格とかわかってきて、町に個性がでますよね。町にいろんな人達がいるのに、ほとんど調べられなかったり、会話に意味が無かったり。それでは寂しいですよね。

小：作り手の問題だと思うんです。自分達がやる時は何をやったら反応が返ってくるのが楽しいか考えてメッセージも考えるものだと思います。

編：ムービーシーンは結構描き下ろしがあるんじゃないですか。

小：あります。後半部分、というか、オリジナルに入っていった部分はほとんどそうですね。

編：アスコットって確か原作では死にませんでしたよね。ちょっと気になったのは、結構キャラが死んじゃう。あれはゲーム的なことを考えて、お話を盛り上げていくためのアレンジですか？

小：そうです。このお話はテーマが心の強さですよね。このゲームはレベルという概念がほとんどないんです。剣のレベルぐらいで。どこで成長していくとか、強さを見ていくかという時に、ああいうことはいけないのかもしれないけれども、人の人生というものに触れさせて成長させるということで。一本のストーリーとして考えた場合は、アルシオーネとプレセアというのは最後まで大切にしました。

編：じゃあ、いろんな人生を垣間見ながら成長していく図式が出来上がっていたんですね。

キャラクターゲームを面白くしたい

編：今回、キャラクターゲームを作られて何か感じられたことはありますか？

小玉理恵子氏…………㈱セガ・エンタープライゼス　コンシューマソフト研究開発本部ライセンス制作プロデューサー。メガドラの代表的ＲＰＧ「ファンタシースター」シリーズなどを手がける。今回のＳＳ版「魔法騎士レイアース」制作の中心人物。

小：私が今回キャラクターゲームをやってみようと思ったのは、その前にオリジナルで「ファンタシースター」というRPGをやっていたからなんです。その時に思ったのは、「ファンタシースター」のキャラクター達をメジャーにするには？　と考えたときに、今一つ出来なくて。「もしかしたらキャラクタータイトルが出来ないなら、オリジナルも出来ないんじゃないか」というのがあったんですよ。それでキャラクタータイトルで認められるもの、当然ファンの人にも受け入れられてゲームユーザーにも認められるものを作ろうと。どういう風に展開していけばいいかがわかればオリジナルというのも出来るのかなと考えたんです。だから、キャラクターゲームを作ってくれと言われた時に、自分のスキルを上げたいというのがありましたね。でもキャラクターゲームの位置というのは、おんぶにだっこというのが出ちゃうと思うんですよ。ファンの人だけが満足すればいいとか、キャラクターゲームだったらこれくらい売れればいいよとか。そうじゃなくて、アクションゲームとしてもアニメーションとしても楽しんでもらえる、なおかつストーリーも楽しい。そういう今までのキャラクターゲームよりもレベルの高いものを作りたいと考えていたんです。

編：小玉さん自身が、キャラクターゲームをもっと面白くしたいという希望を？

小：そうですね。わかるんですよ、制作者として他のタイトルを見ていると、開発期間の問題でどうしても出来ない部分というのが。そこを今回は比較的やらせてもらえたんで良かったと思っています。普通、「そこまでこのゲームに力を注ぎこむことはなかったんじゃないか」という意見も出てくると思うんですよ。でも、それを「ここまでやったんだからいいゲームを作りなさい」と人なりお金なりを出してもらえたんで。ただ営業的に成功するしない、というのもありまして、その部分の評価でいくと、あまり高いゲームじゃないんです。キャラクターゲームでRPGを作るというのは、すごい冒

キャラクターゲームの難しさ

クオリティと販売数は直結しないんです。

セガ国内
コンシューマ
事業本部
広報　竹崎　忠

キャラクターゲームって格闘ゲームやパズルゲームが多いですよね。なぜかというと、その方が作りやすいからなんです。サターン版のレイアースの場合はRPGとしてある程度作り込んだので開発期間が他のジャンルよりも余分にかかりました。そのためアニメの放送が終わるんじゃないかと懸念されたこともありました。キャラクターゲームはキャラの魅力である程度売れますが、時期を逃すと何の魅力もないゲームになる側面がある。そういった意味では、レイアースはゲームの質も高かったし、アニメが続いている間に発売できたし、番組の中でCFも打てたし、ある意味で成功だとは思います。

ただ、クオリティと販売数は直結しないんです。夏にはリグロード、シャイニングウィズダム、レイアースと3本RPGを販売しましたけど、販売本数ではレイアースがやや少ないんです。それは一つにはキャラクターゲームということで、逆にユーザーを狭めてしまった部分もあるのではないかと思います。ファン以外の人をどこまで呼び込めたか疑問の残る点ですね。今回のレイアースはオリジナルのRPGとしてもかなりの完成度だと思っていますので、もっとたくさんの方に遊んでいただきたいわけです。正直な話、パブリシティ担当としてせっかくの良い作品をキャラクターゲームを越えたオリジナルRPG作品として伝えきれなかったかな、という反省はあります。

キャラクターゲームで、原作の世界観が広がっていけば理想なんでしょうが、そのためにはまず良いゲームを作る必要がありますよね。実際、安直な作品も多いですし、出版社や原作者に喜んでもらえる作品は数少ないと思います。その中でもサターン版レイアースは、ある程度満足してもらえるんじゃないかとは思っています。（談）

キャラの表情もパターン数が多く生き生きしている。

険なんです。例えばすごく長くやってるもの、2年3年やってるアニメーションのRPGを作るというのは比較的余裕があるし、まだ先もあるという感じで見えてるんですけれども、レイアースの場合は、1部2部って当然切ってあったんで。1部を題材にして作る時に、RPGゲームを作るというのはすごく重いことなんですよね。でも、それを敢えてやってみようと。途中で当然テキストの方は核がありますから、ストーリー的には、その方がよかったんじゃないかと悩んだりもしました。でも、キャラクターの可愛らしさを出すためにはアクションの方がよかったんじゃないかとか、結構いろいろ考えながらやってたんです。結局、開発者というのは本当に満足することというのは絶対ないんです。その中で成功だったか失敗だったかというのは別の次元なんですけど。

編：ユーザーからすればRPGはキャラクターゲームとしては、一番うれしい形かと思うんですが。ちょっとオリジナルが入ってたりとか、一つのキーワードで、ファンの子ってすごくいろいろ想像しちゃうと思うんで。

小：一番深いと思うんですよ。深く作れるし、世界観というのが出しやすいゲームなんで。そういうものを好きで見ている人は喜びますよね。

編：じゃあ、最後にこれから作って行きたい作品というのは？

小：今度はレイアースを超えるキャラクターゲームを作るというのが一つの目標なんです。後はいいタイトルに出会えるかどうかですよね。キャラクターゲームは万人にも受けなきゃいけないし、当然、マニアというかゲームをやってる人にも受けなきゃいけないという部分があるんで、メジャーな作品を作る勉強にはいいんじゃないかと思っています。たいがいゲーム開発をしている人は、オリジナルを作りたいというんですけど、1度くらいはキャラクターものを、それは映画でもいいし小説でもいいし、原作ものというものに取り組んでみるというのも一つ良いことなんじゃないかなと私は思っています。

編：なるほど。今日はお忙しいところありがとうございました。

（聞き手：斎藤亜弓）

選手達の息づかいを感じる作品

キャラシミュレートのバランスの見事さ

スポーツ漫画の中でも群を抜いて人気を得ている「スラムダンク」がサターンに登場した。このゲームが示すスポーツキャラゲーの方向性とは

テレビアニメスラムダンク I Love Basketball

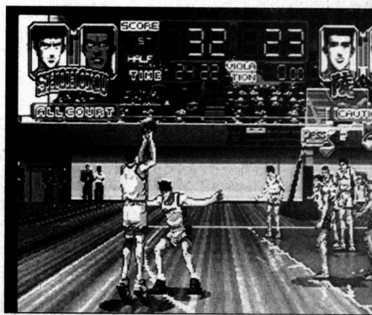
少年ジャンプ誌上で連載中の「スラムダンク」は、現在同誌を牽引する役目を担っているほどの人気漫画だ。これまで様々なゲーム機でゲーム化され、堅調なセールスを記録。今作はサターンに舞台を移して登場した。

前作にあたる、ＳＦＣなどの作品群は、シミュレーション的なシステムを持ったゲームで、リバウンド、シュート時などにゲーム画面が迫力のあるアップ画面に切り替わり、アニメを見るような感覚で楽しめる。こうしたゲームシステムによって、アクションゲームがヘタな人でも桜木の「ふんふんディフェンス」や流川の華麗なシュートテクニックを見ることができる。そうしたプレイヤーを選ばないゲームデザインの方向性が、好調なセールスにつながったと言えるだろう。

しかし、入力インターフェイスの練り込みがあまく、しばしばコントローラーを見ながらプレイする必要性があり、ゲームとしていまいち盛り上がりに欠けるところがあった。

演出が醸し出すキャラクターの魅力

ではサターン版ではどうなったか見てみると、前作までのシステムを捨てて、よりアクション的な画面を強調。３Ｄ視点を採用し、コートをポリゴンで作り、実際のバスケットに近い、一人称視点のゲームに変更された。ストーリーモードでは、ＴＶアニメのダイジェストが声優のオリジナルのナレーション入りで挿入されており、原作ファンのみならず、原作を知らない人でも楽しめる作りになっている。その他にも原作らしさを感じさせる様々な演出が入っており、

キャラクターにあわせたシュートスタイルで遊ぶのが鉄則。

このゲームは、プレイヤーとキャラクターとの一体感を高めた演出が秀逸だ。

例えば音声による演出。これまでスポーツゲームの音声の演出といえば実況中継に代表される三人称の演出がメインで、各キャラクターに台詞らしきものはなかった。このゲームでは、豊富なキャラクターごとのキメの台詞や応援などが、原作アニメと同じ声でリアルタイムで流れる。試合の臨場感をアニメそのままに感じとることができるのだ。

衝撃、キャラクターゲーム

キャラクターの動きは赤木、桜木の「はえたたき」や赤木の「ゴリラダンク」、流川のダンクなど、豊富なアニメパターンがあり、実にアニメ版に近い動きをする。また、それらはリアルタイムで表示されるため、登場人物に成り代わってプレイする雰囲気が良く出ており、アニメとは違ったキャラクターとプレイヤーとの一体感を生み出している。

また、各選手ごとに体力値が設定されており、これがキャラクターの存在感を高めている。例えばストーリーモードの第一試合、原作では湘北の赤木、流川は二人でチームを支えねばならず、体力の消耗が激しい。このゲームはそうした原作の流れを体力値の減らし方でうまく表現している。その他、3ポイントシュートの得意な選手は決定率を高くするなど、ゲーム中では数値などで表してはいないものの、選手ごとに能力値があり、原作を知っている人が納得できるようなデザインがなされている。

勝負を左右する豊富なフォーメーション群。

ゲーム性を高めたフォーメーションの多彩さ

加えてフォーメーションの多彩さも特筆すべき点だろう。例えばゴールエリア外からの攻撃が得意なチームに対して、3ポイントシューター封じのディフェンスを選択しないと、勝つことが難しくなっている。あるいは湘北のオフェンスならば「1−4で宮城から流川にパスして、カットインしてダンク!」といった、原作らしい流れを作ることができる。全体的に、原作の流れを演出するために誇張されすぎのキライはあるものの、戦術の多彩さでゲーム性を高めている。また、選手全体の動きを見渡せるため、そのフォーメーションがどういう有効性を持っているか分かりやすい。原作やアニメ本編では、キャラクターをアップで見せる場面になると、試合中周囲の選手がどういう動きをしているか分かりづらいところがある。そうした、原作などではうかがい知れない部分を見ることができるのも良い。

ネガティヴファクターを打ち消した演出

しかし、残念な要素もあった。操作説明がゲーム中にあるのに、ルールやフォーメーション、ポジションの説明がなく、周知のこととして流されてしまっているように感じられた。アニメファンとバスケットファンは必ずしも重なるものではない。戦術面の演出がよくできているだけに、アニメファン(というよりはキャラクターファン)の人に対して分かりやすいバスケットの戦術やルールの解説がゲーム中にもほしかった。

また、一人称を演出する意味もあってか、バスケットゴールを見上げる視点になっているのだが、キャラクターが重なりやすく、ゲーム中のキャラクターの視認性が悪い。ディフェンス時はボールを持った選手に対応して、自動的に操作する選手が選択されるのでまごつかないが、オフェンス時は次にパスする選手をプレイヤーが選択するため、どの選手か判断がつかない局面があると、プレイしづらく感じられたのも残念だ。

しかしながら、ゲーム全体にちりばめられた原作の魅力を演出する数々が、うまくネガティブファクターを打ち消している。そうしたキャラクターの魅力を前面にしたゲームデザインの方向性。加えて誇張した表現がなされたフォーメーションの多彩さにより、バスケットゲームとしてもゲーム性を高めたこのゲームは「スラムダンク・シミュレーター」とも言える、キャラゲーの良作である。

(編集部:引地)

テレビアニメスラムダンク I Love Basketball[SPG]
メーカー:バンダイ/機種:サターン/価格:¥6,800/発売日:'95年8月11日

原作とのギャップの大きさが問題

限界を見る超戦士たち

原作は超人気シリーズ「ドラゴンボール」。日本だけに留まらず海外でも人気のあるこの作品は様々な機種でゲーム化されている。果たしてゲームは原作の雰囲気を上手く伝えることができたのだろうか。

ドラゴンボールZ 超悟空伝 覚醒編
ドラゴンボールZ Ultimate Battle22

数多くのゲームが出ている人気タイトル

幅広い層に高い人気を誇っていた「ドラゴンボール」。僕たちを楽しませてくれたドラゴンボールのマンガ連載が、今年ついに終了した。僕自身も高校生の頃から実際に読者で、「ドラゴンボール」を読みたくて毎週月曜日を楽しみにしていたものだ。今さら「ドラゴンボール」の人気の高さや、商業的な実績について説明する必要もないだろう。個人的な想いを言わせてもらうなら、「ドラゴンボール」は僕のヒーロー像の一つであり、いまでも好きなマンガのひとつだ。連載を終えた鳥山明先生には「長い間ご苦労さまでした。しっかり休息をとって、次回作でもっと面白い作品を見せて下さい」とエールを贈りたい気分だ。

さて、たくさんのハラハラ、ドキドキ、ワクワクを僕たちに与えてくれた原作の「ドラゴンボール」だが、そのキャラクターが登場するテレビゲームは同じように楽しさを提供してくれただろうか？

「ドラゴンボール」のテレビゲームは大手玩具メーカーバンダイを中心に数多くのものが発売され、大きく2ジャンルで展開されている。1つは闘いをメインにした対戦格闘タイプ。もう1つはストーリー面をピックアップしたRPGタイプである。それではこの2タイプのゲームを見てみよう。

原作の世界をうまく表現できたか

RPGタイプではマンガ（一部アニメ）のストーリーを楽しむ方向で制作されている。スーパーファミコンで発売された「超悟空伝・覚醒編」は正確にはRPGではなく、「プレイングコミック」という名前をバンダイはつけている。マンガのストーリーをゲームを通してもう一度楽しむ。そのようなコンセプトなのだろう（どちらかといえばAVGに近いものだ）。

実際にプレイしてみると、なるほどマンガを読んでいた感覚でどんどんストーリーが進んでいく。説明書をみると表示される各キャラクターの台詞までマンガと同じものになっているとのことだ。一

度楽しんだマンガのストーリーを、テレビゲームという違うメディアで楽しめるのは、原作ファンにとって嬉しいものだろう。また、選ぶ選択肢によってはストーリー展開が変わり、プレイヤーを飽きさせない作りになっている。ただ、じゃんけん方式で技を出し合う格闘シーンではプレイヤーの後出しが可能なために、格闘という、ドラゴンボールを語る上で抜きにしては語れない部分の緊張感を半減させてしまっている。それが、ただボタンを押してストーリーを進めていくだけのゲームという印象を強めてしまった。

原作に沿ってストーリーは展開していく。

ジャンルは全く違うが、既存のシステムをアレンジすることで、マンガというものの違った見せ方に成功しているゲームがある。メガドライブ「コミックスゾーン」は、ゲーム自体はファイナルファイト型の横スクロール・アクションゲームなのだが、そこに『ワク線』『コマ割り』と言ったマンガの表現をちりばめることで、マンガのページの中で遊ぶような異色な雰囲気を出している。強力な攻撃を受けた敵はワク線を突き破って隣のコマへ転がり込んでいく。マンガで言う1ページを区切りにいろいろな仕掛けを用意してゲームが進行していく。

これが唯一の正解だというつもりはない。ただドラゴンボールのストーリーを楽しませるゲームを作るときに、ただ単にストーリーものだからRPGやAVGにするのではなく、例えば「コミックスゾーン」のような突き抜けた見せ方をすることで、原作の枠を超えてゲームとしての面白さを追求しつつ、原作の雰囲気を伝えるようなことも可能だったはずだ。原作マンガが派手な展開をするものだっただけに、ゲームの印象がひどくおとなしいものになってしまっている。

迫力ある格闘シーンは表現しきれたか

一方、対戦格闘タイプでは、最近では新世代機プレイステーションで発売された『ドラゴンボールZ アルティメットバトル22』がある。総勢22人（ウラ技を使えば27人まで）のドラゴンボールの歴代キャラクターが登場。それをプレイステーションの美しいグラフィックで楽しめるとなれば、ドラゴンボールのファンにはたまらないだろう。ゲーム性もスーパーファミコンの格闘ゲーム『超武闘伝』シリーズでのノウハウが培われているので、それを発展させていけば結構いいのでは？　と僕自身もちょっと期待していた。しかし、発表されたゲームは「ヤヤヤ……ムムム……」と首をひねってしまうものだった。

たしかに数多くのキャラクターが登場しているが、肝心のゲームとしての面白さはかなり問題が多い。

まず、画面を見て目を引くものがない。ワクワクさせる楽しそうな感じがしてこないのだ。スーパーファミコンのものとさして変わらない画面構成。ハードのメモリーの限界からか、決して大きくないキャラクターのグラフィック。一応ポリゴンで表現されている背景も、戦闘開始時や技が決まった時に回転させる演出程度で、必要性があまりなく、逆にアニメタッチのキャラクターが浮いてしまっている。オープニングのアニメムービーを見て期待していた人たちには「アレ、ゲーム画面はこんな

相手の攻撃を読み、技を出す戦闘シーン。

ドラゴンボールZ
超悟空伝　覚醒編[RPG]
メーカー：バンダイ／機種：スーパーファミコン／価格：¥10,800／発売日：'95年9月22日

ものなの？」とギャップを感じさせることだろう。

ドラゴンボールのキャラクターのタフさを表現するためか、ライフ量はとても多く設定されている。その、とても多いライフを減らすために、威力の大きい必殺技をメインにした展開になり、必殺技の応酬に終始してしまう。これで必殺技が魅力的なもので、闘いの迫力を出しているのならいいのだが、前述したように各キャラクターや必殺技のエフェクトグラフィックが小さく種類も少ない。さらにキャラクター同士の間合いが開いたときに『超武闘伝』で使われているデュアルスクリーン方式（キャラクター同士の間合いが大きく離れた時に画面を二分割して表示する。互いの間合いは画面上部のレーダーを使って確認する）ではなく、グラフィックを縮小して表示しているので、小さいキャラクターが更に小さくなってしまう。ドラゴンボールでは間合いが開いての遠距離戦の機会も多いのに、小さなサイズのグラフィックでキャラクターを表現することはかなり難しい。

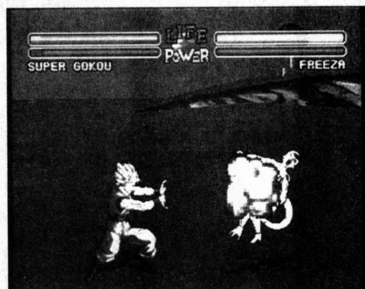
この点で、『超武闘伝』で採用されているデュアルスクリーンは、一つの回答を出している。互いのキャラクターが常に大きく表示され、キャラクターの動きも良くわかる。画面を分割する線もまるでマンガのコマ割りみたいで面白い。もともとはキャラクターの拡縮機能のないスーパーファミコンで考え出した苦肉の策だったかもしれない。大きな間合いが一目でわかりにくいなどの欠点も、あることも確かだ。だが、デュアルスクリーンは、ドラゴンボールを格闘ゲームで表現する場合にふさわしい方法の一つであることは間違いない。セガサターン版『ドラゴンボールZ真武闘伝』がデュアルスクリーンを採用していることからも理解していただけるだろう。

単純すぎる考え方かもしれないが、キャラクターのサイズが大きい方が迫力があるのは当然だと思う。このキャラクターやエフェクトのグラフィックの貧弱さによって、『アルティメットバトル』ではゲーム全体の迫力が大きく損なわれてしまっている。

ゲームのシステム面でもPS『アルティメットバトル』はスーパーファミコン『超武闘伝3』のシステムダウン版としか考えられない。

必殺技への対応（弾き返し、打ち消し等）やダッシュからの攻防が、そっくりそぎ落とされてしまっているのだ。これらのシステムは、ゲームの競争性を盛り上げるだけでなく、ドラゴンボールのキャラクターを表現し、演出する重要な役目を持っていたのだ。例えば『超武闘伝』には必殺技の飛び道具（かめはめ波等）の撃ち合いがある。お互いに飛び道具を撃ち合い、どちらの威力が高いのかをボタン連打で決定するというもので、マンガの中で良く見るシーンを再現したものだ。プレイヤーはゲーム中のキャラクターが気合いを入れるのと同様に、一生懸命にボタンを連打し、敵の攻撃を打ち破ろうとする。まさにマンガのシーンそのものだ！　この様なマンガのシーンを共有できる所こそが『キャラクター性を表現している』ということなのではないだろうか。

選択できるキャラの多さはファンには魅力的。

闘いの間に挿入されるキャラクターの登場デモも、グラフィックの仕上がりが粗く、キャラクターが動いたとしても口パク程度。キャラクターの相関関係を見せるにしても、特別にデモが用意されているものは少なく、親子同士が対面しても他のキャラクターの場合と同じデモだったりと、非常に中途半端なものでしかない。しかもボタンなどでカットしてしまうことも出来ない。格闘ゲームでは次々と闘いをこなしていくスピード感も大切なはずだ。だが、デモ用データをCD－ROMからロー

PSの機能を生かしたポリゴンによる背景。

ドする時間を含めて、演出でしかない部分を強制的に見せられてしまいゲーム進行のテンポが悪くプレイしていてうんざりしてしまう。

ゲームとしてのキャラクター作りと原作のキャラクターにもギャップを感じてしまう。多くの格闘ゲームを見るとわかるように、キャラクターは様々な要素（攻撃力、スピード、得意な間合い、必殺技の特徴、等）を細かく設定することで、キャラクター個々の特徴を出しバランスを保たせようとしている。最終的には『強さ』の中の個々の要素で高い低いはあっても、その平均値（つまり総合的な『強さ』）は全キャラ同じになるのがキャラクター作りの理想だ。しかし、ドラゴンボールの原作は、大きく見るとキャラクターは『強さ』という1つのベクトル上に並び比較されている（もちろんマンガのストーリー上のわかりやすさを求めた結果だ）。

『アルティメットバトル』でも各キャラクターごとに格闘ゲームキャラとしての性格付けを行ってはいるが、様々な要素の集積で特徴を出していく格闘ゲームに、単純な『強さ』だけで区別されたキャラクターを登場させるのは難しいところだ。また、今回のPS『アルティメットバトル』ではストーリー初期で活躍していたキャラから最後の敵キャラクターまで広い範囲で登場している。原作ではあからさまに強さの次元が違うキャラクターを一つのゲームの上で闘わせようというのは無理があるのではないだろうか？

ハードに見合ったゲーム化だったのか

また『アルティメットバトル』だけではないが、プレイステーションというハード自体が対戦格闘ゲームの様なグラフィックのアニメーションパターンをたくさん持たなくてはならないタイプのゲームを作るのには、向いているハードとは決して思えないのだ。スプライト能力を持たず、V-RAMも少ないPSは2Dゲームが不得手というのはすでによく知られている。このゲームを作ろうとしたときにこのことには当然気付いているはずで、それを考えた上でこの企画を進めたのだろうか？　もちろんPSには良い点もたくさんあるハードだ。それを意識して企画しゲームを設計したのだろうか？

『対戦格闘ゲーム』としての完成度に問題があり、グラフィックのグレードやキャラクターの表現方法にも疑問を感じてしまう、PS『アルティメットバトル』。まがりなりにも制作側の立場である僕としては、『間に合わせで作った』と言うイメージがどうしてもはなれないのだ。そこにはどんな原因が隠されているのだろうか？

キャラクターソフトには常に厳定された制作期間の制約がある。今回の「アルティメットバトル」では『マンガ連載の終了』の大きな区切りがあった。売る側には『原作の終了＝キャラ人気の低下＝早期の発売』という考え方があったはずだ。また、制作現場では慣れない新しいハードへの戸惑いもあっただろう。仮にスーパーファミコン『超武闘伝』と同じスタッフが『アルティメットバトル』を作ったのでも、いままでのスーパーファミコンでのノウハウが活かせず苦労が多かったはずだ。

ドラゴンボールは、メーカー側にとってかなりおいしいキャラクターだろう。それはキャラクターを『商品』として見ているからだ。しかし、キャラクターはメーカーだけのものではない。原作者はもちろん、キャラクターのファンみんなのものなのだ。

プロフィール
森田春彦
（もりた・はるひこ）
1969年生まれ。
某ソフトハウスディレクター。格闘系を中心に制作。最近は違うものにチャレンジしたいと思っている。サターンの「ラストグラディエーター」で本物のピンボールに目覚めハマりまくる日々を送る。

ドラゴンボールZ
Ultimate Battle22［ACG］
メーカー：バンダイ／機種：スーパーファミコン／価格：¥5,800／発売日：'95年7月28日

「もう一つの富野ワールド」の創造

リアルスケールロボットがもたらした代償とは何か？

「第4次スーパーロボット大戦」と並行して制作された、もう一つのキャラシミュレーション。リアルスケールロボットはSDキャラでは物足りないマニア層の心をつかめたのだろうか。

バンプレストの放つ新たなる支流

キャラクターゲームとして不動の人気を誇る「スーパーロボット大戦（以下ＳＲＷ）」シリーズがありながら、バンプレストが作り出した新たなる支流、それが「バトルロボット烈伝」である。

バンプレストにウィンキーソフトというお馴染みのコンビ。しかし今回は、趣きからして全く異なっている。シリーズ最新作の「第四次」を参考に、「烈伝」において の幾つかの特徴点をあげてみよう。

・ユニットがＳＤキャラでない。

・戦術マップは見下ろし型からクォータービュー（斜め視点）へ。

・移動の升目も四角形でなく本格的なヘックス（六角形）を採用。

・マップ地形の高低差による戦術性の追加（？）。

・一度に戦闘に参加出来るユニット数の限定（小隊システム）。

・従来のスーパーロボット系キャラクターは隠しキャラにとどめ、主に「富野アニメ（リアル系ロボットアニメ）キャラ」主体で物語を展開させている。

他にも細かい変更点は多岐にわたるが、やはり一番目を引くのは、各ユニットがＳＤでない…、リアルスケールで表現されているというところだろう。

かつて、ＳＲＷシリーズ好評の陰には常に、「ロボットがＳＤでさえなかったら…」という声があった。もちろん、制作者サイドにもいつか何とかしたい、という気持ちが根強くあったに違いない。そこで、あえて既存のシリーズでそれをやるよりも全く新しいシリーズを作り出してやろう、ということになっていったのかもしれない。そして焦点は「何を残して何を加えるか」という所に絞られていったのだろう。今回、全く新しい作品となるわけだし、ＳＲＷシリーズにつきものの「あの時あそこでああなったんだよな」的な展開からも解き放たれる。ある意味、それに束縛されていたとも言えるわけだから、今回シナリオ部門はやる気を覚えたことだろう。

これは私見だが、制作者サイドには「いつか、もっとハードな世界を描き出してみたい…」というような願望があったのではないだろうか。い

遊び手を引き込む魅力に乏しい主人公アークの表現。

わゆる「もう一つの富野アニメ」だ。あの「大人は、みんな勝手でさあっ」な、「結局、無関係な人間が戦争に利用されて、だけど何も変わらないまんまじゃないかっ」な世界…。リアルなグラフィックにシビアな物語は、まさにおあつらえ向きといったところだ。今回の企画にぴったりな展開と言えたことだろう。

まあ真相はどうあれ、彼らがユーザーの期待に応えようとしたのは確かだと思う。「SDであること」をマイナス点にあげるユーザーはたくさんいただろうし、まさにそれこそがキャラゲーの雄、SRWシリーズの唯一の弱点だったとも言えるからだ。それはまるで、「あの人ってすごくかっこいいし頭もいいし最高なんだけど、ただワキガがひどいのよね」と言われ続けた青年がワキガの手術を受けるようなもの（何だそのたとえ）。制作者サイドにしてみれば、企画段階ですでに勝ったも同然、負けるはずのない喧嘩だったに違いない。しかし、その目論見は見事に外れてしまったのである。

唐突と混乱の連続に置き去られるユーザー

設定そのものには、問題はなかった。アムロをはじめ、ジロン、カミーユなどの富野キャラたちはようするに「異世界より召還された戦士（以下ブランチ戦士）」であって、その伝家の宝刀の前では理屈は吹っ飛ぶ。あとはプレイヤーをどう「その気にさせるか」だが、とある惑星の悪の帝国が「異世界より召還した戦士（悪）」を使って世界征服を企んだとあらば、阻止しなくてはなるまいということ。とっかかりとしては充分だ。

しかし…。ここいらから少しずつ歯車が狂い出す。主人公は、悪の帝国軍に攻め込まれた王国側の若き軍士官アークなのだが、その登場の仕方があまりにも唐突だ。ゲームスタートしてしばらく、いろんな話を聞いて初めてそのアーク君の父親が「戦士召還システムを研究していた人」であり、その父亡き今、重要な発見をお伝えするべくこの非常時にはせ参じました、という事情がわかるのだが、もうこの時点でプレイヤーはすでに「かやの外」っぽい。ようするに、感情移入出来ないまんま話が進むのである。主人公は技術おたくな父（あるいは母）を持ち、非常時になぜか突然はせ参じる。そのシチュエーションは見事にガンダムだが、物語のはじまりがとにかく矢継ぎ早で大忙しなのである。帝国軍が攻めてきた、せっかく召還したガンダムのアムロも無反応、どうするんだ、任せてください、こうするのです、キミは誰だ、僕はアークです、とりあえずこうしてああして、おおアムロが目覚めた！お、俺は、ここはどこだ？？てなもんでもう、唐突と混乱のオンパレード。ちなみにブランチ戦士

の母艦となる戦艦には艦長と女性オペレーターの二人がおり、なかなか事態に適応出来ずにうだうだ言う（まあ、アムロだから）アムロに対して、この女性オペレーターがぶち切れて一喝、アムロは気圧されてとりあえず戦闘を開始する。それでいいのかアムロ。何となく「うーむ」な感じだ。

主人公アーク、そしてブランチ戦士と、彼らを目覚めさせ、能力を覚醒させるのに必要なアップルという物質についての説明的なセリフも出てくるし、「ブランチ戦士を導入するのは不本意だけど、敵が使うならウチも使わないと負けちゃうしね（by王国軍）」という展開も理解は出来る。しかし、どうにも説明だけが上滑りしている感が否めず、実感がわかないのだ。そもそもアーク、彼を主人公とした以上、プレイヤーにはアークの視点で物語を進めさせるつもりだったのだろうが、ならばせめて、もう少し彼に対して感情移入しやすい展開にすることも出来たのではないだろうか。むしろアーク自身、何も知らされないまま戦場に放り込まれたのだ、とかいう設定なら、一体感も生まれたんじゃないかと思うのだが…。

オートバトル導入に疑問の残るシステム

そんなこんなでいまいちノレないが、ゲームは進む。全体の流れはだいたい以下の通りだ。

・ストーリーシーン中のキャラの対話によって作戦目的が提示される。
・指揮官として小隊を編成し、戦略マップ上へ進軍を指示。
・戦略マップ上の各ポイント部分で敵ユニットと遭遇すると、戦術画面へと移行。
・戦術画面でブランチ戦士の隊長機（のみ）操作、小隊機へは行動についての命令を下す。
・戦闘終了時、アイテム入手。
・戦闘終了後、ストーリーシーンをはさみ、次の作戦へ。
・次回進軍前に「補給値」でユニットのレベルアップ、「強化パーツ」でユニットに対してアイテム補充、「アップル」でパイロットのレベルアップ等を行う。
・再び指揮官として編成、進軍。
・小隊長として戦闘、戦闘指示。
・…という流れを繰り返す。

ちなみに母艦の任意での移動は不可能で、マップ兵器の使用も出来なくなっている。一回の戦術モードで自由に操作出来るのは隊長機のみで、手持ちのすべてのユニットを自力でつかんで移動させ、戦わせた「第四次」のシステムとは完全に異なっていることがわかると思う。

小隊単位で味方を動かし、隊長機以外のユニットをオートバトルで処理するシステムの利点は幾つか考えられるが、「操作の簡略化」というのが最もそれらしい。自力操作の部分とオートバトルの部分のバランスが良ければ、「伝説のオウガバトル」のような理想的な展開を作り出すことが出来るはずである。

しかし、例えば「第四次」において、「ユニットを一つ一つ動かすのが面倒だ」というような不満があったのかどうかは謎である。むしろ自分の好きなユニットを常に操作し、武器を選択したい、と考えるユーザーの方が多いのではないだろうか。オートバトルに対応している際、各ユニットの反応は余り良いとは言えず、極端な話、傷ついたユニットを撤退させることもなかなかままならない。面倒ならオートバトルにも出来ますよ、という程度ならいざ知らず、強制的にただ一機のユニットのみの操作を強いられるシステムが果たしてユーザーフレンドリーと言えるのだろうか。

パイロットのレベルアップに戦闘経験が反映されない点も「第四

結果的に凶と出てしまったリアルロボットでの演出。

次」とは異なる部分だが、単にユーザーから達成感を奪っているに過ぎないのではないか。召還された戦士だからいろいろと制約があって、アップルという物質によってしか云々…、という設定上の真実味はともかく、キャラクターを育てる楽しみが損なわれていることだけは確かである。結果的には補給値やアップルやらを与えさえすれば成長してしまうわけで、例えば一度も戦闘しなかったような留守番ユニットでも、アイテム次第で一軍ユニットと同じレベルになれるのである。昨今、SLGにドーピングはつきものだが、実戦での経験値がこれほどまでに軽視されたケースがあっただろうか。ユニットは機械だから、戦ったからといって勝手に成長したら心霊現象だが（Zガンダムは？）、パイロットにくらい経験値の概念を残しておいても良かったんじゃないかと思う。

悔やまれるのは取捨選択のミス

　前作「第四次スーパーロボット大戦」は、キャラクターゲームとしてとても高い評価を受けた。が、その根底を支えていたのは、紛れもなく「シミュレーションゲームとしての完成度」である。あのゲームのすべてのヒーローたちをオリジナルキャラクターに置き換えたら…、などという仮定が乱暴なことは承知の上だが、万が一それをやったとしても「変形したり合体したりするロボットが出てくるシミュレーションゲーム」として遊ぶことは不可能ではないと私は思う。それだけ「第四次」のシステムは成熟したものだったし、だからこそユーザーも「これでSDでさえなければもっと…」という贅沢を口に出来たのである。

　そう、贅沢…、わかっていたことなのだ。美麗なグラフィックは容量を食い、そのしわ寄せは他の部分へ及ぶ。しかし限られた容量を駆使して優良なソフトを開発すること自体は、不可能なことではないはずだ。容量との戦いによって行われた妥協をユーザーに感じさせないゲームこそ、名作と呼ばれるに値する。ある意味、グラフィックだけに力の入ったゲームなど、ありふれた存在なのである。

　原作どおりのセリフを言いながら、それでもきちんと異世界の物語に馴染んでいたキャラクターたちといい、ストーリー展開の「なみなみならぬ富野アニメっぽさ」といい、シナリオ面での試みは評価されていいと思う。それだけに制作者サイドの「取捨選択のミス」が悔やまれてならないのだ。もしもこのゲームが、グラフィック偏重でなく、ただ一つの世界を存分に遊ばせることを主眼として作られていたのなら、そこにはまだ誰も見たこともないような素晴らしい世界が広がっていたはずである。

　主人公に感情移入し、意識に同化出来てこそ、手の届かないヒーローでしかなかったキャラクターたちと共に戦う実感を味わえるのだ。彼らに友情を覚え、その立場に共感し、その上で初めて、主人公アークとしての罪悪感を感じることが出来るのではないだろうか。

　ヒーローたちと同じ世界に生きているかのような一体感、幸福感に浸ることが出来るということ。それこそキャラクターゲームが求められ続ける理由であり、また、キャラクターゲームにしか実現出来ない快楽のはずだ。

　そのことを知らぬバンプレストではあるまい…！

　あの黄金時代から十年が過ぎ、けれども未だ諦めず。かつてのファンたちは、その至福の瞬間をこそ待ち続けているのである。

プロフィール
春生文（はるお・あや）
1967年生まれ。
誰も気がつかないかもしれないがいちおう小説家。今年に入って山田康雄、富山敬と二人の神を失い呆然自失。CR機やGIレースでも勝てない日々が続く。爪に火をともし古いゲームを売りながら、懲りずに新作に取りかかる毎日。

バトルロボット烈伝[SLG]
メーカー：バンプレスト／機種：スーパーファミコン／価格：￥12,800／発売日：'95年9月1日

GAME SOFT REVIEW

大人気タイトルはファンの期待に応えたか

こだわりに追従するゲーム性を望みたい

今まで何本ものゲームがリリースされた人気タイトル「セーラームーン」。シリーズ初のRPGは、キャラゲーという特異性を超えファンの人気に応えたか。

美少女戦士セーラームーン ANOTHER STORY

原作世界観を見事に表現したオリジナルストーリー

「美少女戦士セーラームーン ANOTHER STORY」は、そのタイトルが示すようにシナリオがTVシリーズの番外編的内容になっており、それがこのキャラクターRPGとしての最大のウリになっている。

全5章で構成されるストーリーは過去3年間のアニメ版「セーラームーン」シリーズの流れを完全に継承しており、予期せぬ運命の操作により再転生を果たしたセーラーサターンを含む総勢10名のセーラー戦士に加え、ダークキングダム編のクインベリルからデスバスターズ編のミストレス9まで、一部のキャラ（エイルとアン、ワイズマンなど）を除いて悪玉はほぼ総出演するという豪華さだ。特にクインベリルと四天王のエピソードは過去の時代のムーンプリンセス、エンディミオンの話とも絡んでおり、それがアニメの補足的内容なので、ファンとしては興味深い。近年出演を控えていた十番街付属のマニアックキャラ達もNPCとして随所に登場させており、細部にわたる原作世界観へのこだわりを感じさせる。

今回メインの悪役として初登場するキャラ、シン、ナブ、イシュタル、マルドゥク、ネルガイの5人も、偽セーラーチームのような設定が今までには見られなかったパターンだけに新鮮で、各キャラクターの性格の掘り下げもよくなされている。親玉のアプスー、シンの弟アンシャルの存在も、いかにもこのシリーズにありそうな人物設定で違和感がない。滅びゆく自らの「運命」を変えて「永遠」を手に入れようとするアプスーと彼女に賛同し協調するオポシティオ戦士の5人。ある者は「幻の銀水晶」を争いの根元だとしてその正当性に疑問を持ち、またある者は自らの不幸な運命に自己憐憫してセーラー戦士に逆恨みする。このように敵キャラクターが邪悪に染まるまでの経緯がしっかりと語られており、そのことがラスト近くでセーラームーンが行うクリスタルパワー浄化の必然性を与えている。

主人公像の生きるゲームストーリー

真の悪を倒し、運命をありのままに保つこと、そして邪悪な力に心を奪われ、破壊のための力を持たされたピュアな魂を浄化し普通の人間に戻すこと、それが「幻の銀水晶」を司る者、真のメシアとしてのセーラームーンの使命だ。

セーラー戦士達がたびたび見せられる「偽りの運命」の「普通の女の子としての幸せのビジョン」にもリアリティがある。その結果

ストーリー的には原作世界を見事に表現。

戦士としての己に「なぜ？」の問いかけを始めた4戦士に、普段はグズでのろまで泣き虫の『うさぎ』ことセーラームーンが励ましの喝を入れる。これは原作アニメにおいてはひとつの王道的パターンであり、劇場版「セーラームーンR」の心理描写などを彷彿とさせる。この映画の中のちびうさのセリフ「セーラームーンはみんなのママだもん」に象徴される主人公像がこのゲームには生きている。

だが、このストーリーを堪能するにはこの原作となるアニメへの深い理解と造詣が不可欠であり常人の入れる隙はほとんど皆無に近い。もっともこのゲームを選んで遊ぶような人達にそのような危惧がいらないのは当然で、普通の大人はまずやらないと考えるべきだ。そのことは制作者も狙ってのことだろう。

ゲーム中のグラフィックは稚拙だが、ストーリー展開の単なるガイドと考えれば問題はない。原作を知る者はそれを記憶の反芻（はんすう）で補うことが出来る。

しかしメッセージ表示の際のキャラクタースナップは、せめて2～3種類程度でもいいから心理状態に合わせた表情をつけて欲しかった。シリアスに落ち込んでいる時のセリフをにこやかな笑顔で語るくらいならキャラスナップなどないほうがまだましだ。なぜなら、メッセージ内容から連想する視覚的イマジネーションとグラフィックが示す不適切な表示とのギャップをプレイヤーが暗黙の内に了解しなければならないからだ。

戦闘バランスの悪さに起因する惜しいゲーム性

RPGの面白さを大きく分けてシナリオとバランス調整を含めた戦闘、成長のゲーム性にあるとするなら、このゲームは後者にかなり問題がある。戦闘バランスの悪さはストーリー進行の障害としての意味が大きく、ひたすらレベル上げのために強要される経験値稼ぎや果てしなく単調なやりとりの続くボス戦など、明らかに練り込み調整不足であることを伺わせる。

自キャラの戦闘システムはリンク技の採用などでバリエーションが豊富だが、それに対しボスを含む敵の攻撃パターンの貧弱さ、また、エリア内に出現するバトルキャラの出現バリエーションのなさが戦闘を単なる機械作業にしている。

成長もパラメータ別に個人差が激しく、特に防御に関して他のキャラが1のダメージを受けるのに対して256のダメージを受けるなど極端な展開を見せ、最終的にはどうしても使えないキャラが数名育ってしまうので納得がいかない。過去に「セーラームーン」を題材にリリースされたゲーム作品はアクションかパズルなどのストーリー性がないものがほとんどで、単にキャラクターをあつらえただけの関連商品であったのに対し、この「ANOTHER STORY」は物語性にその本質を置くことでそれら作品と一線を画し、かつてないリアリティのある「セーラームーン」の世界観をゲーム媒体で提示している。

そのアプローチ自体はいいのだが、全体的な作品完成度はゲーム性の根元である戦闘、成長バランスの悪さなどに起因して高いとはいえず、キャラクターゲームとしての一般認識を陵駕する作品には至っていない。シナリオのみが優れているがゆえ、ゲームとしての必然性に疑問を感じるプレイヤーも多いと思われる。「セーラームーン」としてのこだわりに水準以上のゲーム性が追従してこそキャラクターゲームとして評価出来るのではないか。惜しい作品である。

プロフィール
広尾遊戯
（ひろお・ゆうぎ）
1966年生まれ。
某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たなる地平を発見する。無類のTechnoジャンキー。

美少女戦士セーラームーン ～ANOTHER STORY～［RPG］
メーカー：エンジェル／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年9月22日

株式会社バンダイ　インタビュー

低年齢向けの商品作りはウチの使命

様々な商品構成でキャラクターを売りだしてきたバンダイ。どのようなスタンスで、キャラクターゲームを制作しているか、玩具事業本部マルチメディア事業部事業部長、間庭英作氏に聞いてみた。

メインターゲットは低年齢層

編集部（以下、編）：バンダイさんは一般的にゲーム業界では、キャラクターゲームの最大手ととらえられていますよね。TVゲームというのは御社のキャラクタービジネスの中でどのように位置づけていらっしゃいますか。

間庭（以下、間）：キャラクターゲームというのは、TVゲームの1ジャンルとして確立されているし、一般の玩具とはまた違った扱いになりますね。遊びの本質は同じものなんですが、今はTVゲームのほうが、玩具よりも細かい遊びの要素が入っている。TVゲームだけとらえたら遊びのボリュームや深さが違いますね。

編：TVゲームの方がより深い遊び方ができると。

間：うちのキャラクターゲームの購買年齢層の位置づけは、基本的には小学生が対象です。TVゲームをはじめたばかりの低年齢層を中心とした、いわゆるライトユーザーに向けたキャラクターゲームも提供していこうと考えています。ただ、今のソフトの値段は、低年齢の子たちがなかなか親に買ってもらえないほど高いですよね。そうした意味も含めて、どういう形で導入するか決定していませんが、低年齢を狙ったキャラクターソフトに関しては、価格を下げる方針です。

編：それは新世代機のソフトも含めて？

間：いえ、一千数百万台出荷して数百万台稼働している、SFCの市場を活用していこうと。やはり新世代機に低年齢向けのソフトをだすと、新しいハードをまた新たに買わせることになってしまう。それでは低価格路線の意味はないので。ですから低年齢向けのキャラクターゲームは、子供が買いやすい値段に。そこではいわゆる大作ソフトは考えていません。

編：大作ソフトというと一般的にゲーム業界ではRPGやSLGにとらえられると思いますが。どういう形のものを考えていますか。

間：RPGなどはグラフィックなどに凝ればきりがない。当然開発費が何億円もかかるし、その回収を考えればソフトの値段も高くなります。ですから、面白さを1、2ポイントに絞り込んだゲーム内容のものを作っていこうと。

編：ライトユーザーを中心にというお話がありましたが、そうしたライトユーザー向けと思われるものでも、作りがあまいものは、ユーザーは遊ばないわけで。ゲームの質が問われる時代と思うのですが。

間：今の子供たちは目が肥えているから当然でしょうね。ゲームの内容面は作り手がキャラクターの魅力、特質をどうとらえているかが鍵になると思います。子供はキ

ャラクターに対しての感情移入が強いですから。キャラクターの持つ魅力と世界観をうまくゲームの中に提示することで、充分魅力あるゲームができると思います。

時間制約をうける ソフト開発のジレンマ

編：キャラクターゲームは制約が多いジャンルという感じをうけますが。例えば開発者の声を聞くと、時間の制約で作り込めないジレンマ、原作者からの厳しいチェックとか、ジレンマが多いジャンルだなと。そうしたゲームを開発する上での難しさは。

間：開発期間の制約がやはり大きいですね。そこから企画を立てるというのが、かなりありますから。キャラクター商品は、番組の人気がピークの時に発売するのがセオリーというのもあるし。やはり、子供たちがひいきにしてくれているときに発売できなければ意味がない。例えば、このキャラクターだったら、こういうゲームデザインと世界観がいいだろうというのがあっても、それを作り込むには時間と開発費がかかりすぎることがわかれば、その企画は取りやめるしかない。やりたくてもやれない、担当者の一番つらいところでしょうね。一般的に番組が終われば売れなくなってしまう、それがキャラクターマーチャンダイジングの宿命なんです。発売予定日の1年前に開発のゴーサインをかけますが、開発が間に合わなかったり、番組が予想よりも早く終わって途中で発売を中止したものもあります。

株式会社バンダイ玩具事業本部
マルチメディア事業部事業部長、
間庭英作氏

低年齢層のためのソフト作りはバンダイの使命

編：弊誌前号でキャラクターゲームに関してアンケートを行ったんですが、その中でキャラクターゲームといえば御社という声が多数ありまして。その中で「キャラクターゲームは玉石混交の度合いが激しい」とか、あるいは特に御社の作品数の関係からか、読者から御社に対する声が多くて「安易に作っている」とか。そうしたユーザーの声に対してどう思われますか。

間：「安易」というのは物の価値観のことですよね。価格と機能とデザインのバランスだと思います。今ゲームの技術が高度化している中で、うちはアニメの原画の取り込みなどの手法を用いてますが、アニメの原画を描いてもらうだけで数千万円もかかる。その結果が、全部売価に跳ね返るんです。そうしたゲームに対する価値観のバランスが崩れてきているため、ユーザーに満足してもらえないようなソフトもでてきてしまう。そうした意味も含めて、低価格路線を打ち出したんです。価格の面もそうですが、開発期間に関しても企画から開発まで半年ぐらいで終えて、番組がちょうど人気がでた時にソフトを発売できるような形を考えてます。例えば今は幼児までSFCは浸透してますよね。幼児の欲しがるキャラクターは、うちでいうと戦隊ものがそうなんですが、今まで玩具を中心に商品化してきました。しかし、ゲームソフトとしても今考えている低価格路線の方向性で出せるようになる。

編：TVゲームはまだまだ市場として活気があると思うのですが、今後もキャラクタービジネスの一環としてTVゲームの方にも取り組んでいかれると。

間：そうですね。TVゲームに対しての面白さが持続しているのは小学校低学年ですから。人気のあるジャンルはRPGでも、今はシステム面が進化しすぎて難しい。小学生にはついていけないのかもしれない。そうした面からも従来のキャラクターマーチャンダイジングの方向性と、低価格路線をキャラクターゲームの中心にしていこうと考えてます。やはり低年齢層に向けた商品作りは、うちの使命と思ってますから。

（聞き手：小野憲史）

BANDAI INTERVIEW

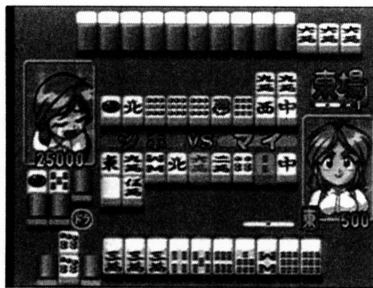
ゲームが人気キャラクターを生んだ

ファン心理を理解した工夫の数々

家庭用は言うに及ばすアーケードにまで広がる「スーチーパイ」。その魅力をゲームはいかにして引きだしたのか。

アイドル雀士スーチーパイSpecial

園田健一氏という漫画家をご存知だろうか？　腰の入った美少女を描く作家さんで、「ガルフォース」のキャラデザインなどに始まり、現在月刊アフタヌーンで「ガンスミスキャッツ」を連載中と聞けば、「あぁ、あの」という人もいるだろう。その園田氏が女の子のキャラデザを手がけたのが「アイドル雀士スーチーパイ」だ。

「女の子が脱ぐまで」つまり麻雀で勝つまでがこのゲームのポイントだが、この麻雀の難易度が意外なほど低い。プレイヤーが勝ちやすい工夫がされているのだ。パネルマッチシステムがそれ。麻雀で1回あがるごとに挑戦できる、いわゆる神経衰弱なのだが、ここでアイテムが獲得できたり積み込み技がレベルアップしていく。これによりお目当ての最大の障害、麻雀が負担にならず、逆に楽しめるのは評価されるべきだ。このパネルマッチ、実はもう一つ大きな役割がある。

状況に応じてキャラクターの顔が変化するのもうれしい。

パネルマッチで正しい組み合わせを選ぶとパネルが消え、向こう側が見えるのだが、そこには対戦している女の子が、あられもない格好で待っている（なにを？）ではないか！

この状況が、何だかノゾキをはたらいているような後ろめたさを感じさせ、またそれが魅力的な、そそるポイントになっている。

最後に、このゲームのもう一つのウリ。すなわち「声優」について。もともとアーケード版は「キャラクターデザイン：園田健一」と並ぶ大きな柱として「声の出演：かないみか」を前に出すことが多かった。そこへ来てCD-ROMマシンへの移植である。出演声優は総勢14名、とどめとばかりに出演声優の歌うオリジナルテーマソング3曲を収録とくれば、声優ファンも大満足だ。「声優」がこのゲームの人気の一翼をになっているのは、間違いあるまい。

いわゆる脱衣モノにおいて、脱がす手段よりも脱ぐ対象が重要視されるのは自然の摂理という他はない（本当か？）。ゆえにこのゲームが、主に園田氏のキャラと出演声優に焦点があてられて、意外とよく出来ているゲームの部分があまり紹介されないのも仕方ないだろう。まぁ結局はギャルゲーなんだから「うおぉーッ美優里ちゃんかわぇーッッ！」とかいいながら楽しむのが正解だと思うよ。

プロフィール
馳野雅行
（はせや・まさゆき）
1971年生まれ。
職業ゲームライター。某専門学校を追い出された後あちこちの雑誌、集団等を転々として現在にいたる。ゲームジャンルに好き嫌いはないがSTGやACTは「ヘタの横好き」なのがちょっと悲しい。

アイドル雀士スーチーパイSpecial［TBG］
メーカー：ジャレコ／機種：3DO／価格：¥7,800／発売日：'95年1月12日

GAME SOFT REVIEW

見失ったゲームとしての方向性

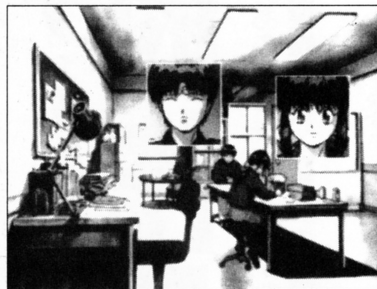
3×3EYES（サザンアイズ）～吸精公主～

新たな冒険に迷いはなかったか

一時期停滞していたが、最近活況をみせているアドベンチャーゲーム。はたしてこのゲームはその追い風に乗ることができたか。

「サザンアイズ～吸精公主～」は同名コミックを元にしたアドベンチャーゲーム（以下AVG）である。このゲームは先にウインドウズ版で発売され、プレイステーションに移植するにあたって、ヴィジュアルの追加やプレイ環境設定の充実などが行われている。シナリオは番外編的なもので、原作で活躍中のキャラクターと、このゲームのために描きおこされたキャラクターとともに、原作にない新たな冒険が楽しめるはずなのだが……。

演出に覆い隠されたゲーム性

このゲームのウリは、クオリティの高いグラフィックやツボにハマった声優陣などの演出が挙げられる。ゲーム内容は、AVGのゲーム性といえる選択肢が致命的な結果を招くものがなく、緊張感と達成感が薄く、AVGというよりはデジコミに近い作りになっている。ではシナリオと登場人物の魅力がメインになる、デジコミとして面白いかといえば、今ひとつと言わざるを得ない。

ゲーム中の画面。声の演技は聞かせるものがあるのだが…

特に、シナリオ全体にかかわっている女妖魔の存在が希薄なのだ。オープニングで現れたきりシナリオの端々に顔を出すわけでもなく、別に事件の真相を握っているわけでもない。たまたま利用できそうな事件が起こったからそこに居る、といった印象しかうけず、他のキャラクターがよく動いているだけに、ますますその存在がシナリオから浮いてしまっている。

ウリとされている動画再生の戦闘シーンは、戦いの主役である八雲の攻撃パターンがすべての敵に対して同じで、しばらく続くと飽きてしまう。音声の部分が、なかなかに聞かせるモノだけに余計に寂しく感じてしまった。

また、このゲームは2つの展開を追うマルチシナリオ的なゲーム性をもっているのだが、同社から発売されている前作にあたるものと比べると、そうしたマルチ的な部分は後退しており、前作がよくできていただけに残念だ。

パイと八雲の活躍を期待している原作ファンは満足かもしれない内容ではあるが、ゲームという名で展開されている以上、AVGとデジコミ、どちらの方向性をとるにしても、ゲームとして納得できる部分をしっかり作ってほしい。

プロフィール

馳野雅行
（はせや・まさゆき）
1971年生まれ。
職業ゲームライター。某専門学校を追い出された後あちこちの雑誌、集団等を転々として現在にいたる。ゲームジャンルに好き嫌いはないがSTGやACTは「ヘタの横好き」なのがちょっと悲しい。

3×3EYES（サザンアイズ）～吸精公主～［AVG］
メーカー：エクシングエンタテイメント／機種：プレイステーション／価格：¥7,300／発売日：'95年8月11日

これこそ新世代プロレスゲーム

GAME SOFT REVIEW

プロレスゲームを変える革命的作品

レスラーという個性的で魅力あふれるキャラクターたちを表現するのに今一歩だったゲームという表現媒体が、いまやっと現実に追いついた。

新日本プロレスリング　闘魂烈伝

プロレスをゲーム上で表現することの問題点

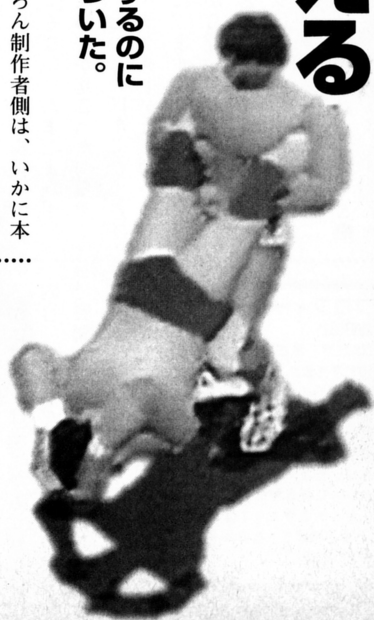
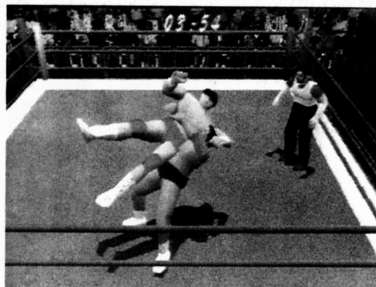
プロレス専門誌で使われる言葉に『ファミコンプロレス』というのがある。平成の時代の無機質なプロレスを表現する揶揄的な言葉だと僕は思っている。確かにゲーム上で展開されるプロレスというのは、無味乾燥な、いわゆる感動するプロレスではない。だから実際のプロレスの状況を表現するときに前記のような使われ方をされてしまうんだろうけど…。

プロレスにおける感動とは、鍛えあげた肉体の男たちが、持っている格闘技術を駆使して闘い、その勝敗を決する姿を見たときに起こる。本来人間、特に男には潜在的に闘争本能があり、発揮する機会のないその本能を、レスラーの闘いを見ることで満たしている部分があると思う。加えて、ひいきの選手が勝ったり負けたりすることが、まるで自分が勝ったり負けたりしているような錯覚を覚えさせる。そして肉体の極限で闘う男たちを見て体内の血が逆流するような興奮を覚えるのだ。だから本来なら実際の選手と同じ技を出し、同じ動きをするキャラを自分で操作するプロレスゲームでは『観る』ことより一歩進んだ感覚が味わえ、より感動が深くなるハズだ。

もちろん制作者側は、いかに本物の選手に似せるか、いかに多種の技を表現できるか、を考えているはずだ。だがそこに『感動』を注入する余裕が無かったのではないだろうか？　いや『感動』はプレイヤーがそのゲームを遊んで生まれてくるものだ。プレイヤーに『感動』を与えるフィールドを持ったプロレスゲームが無かったというべきかもしれない。

既存のプロレスゲームへの一つの解答

そのフィールドを『ポリゴン』を使って見事に作り上げたのが『闘魂烈伝』なのだ。この作品はポリゴンにその多くを負っているが、それに加えて制作者の徹底した『こだわり』が影響している。ゲーム専門誌のインタビューで「もっと素早い動きをさせればできたが、『間』を考えると、これくらいのスピードがいいと思った」といっていた。このプロレスへのこだわり。さらに、胸の厚さや腕の太さなどの立体感、存在感、また実際の選手の動きをとことん追求した細かい動きはポリゴンならでは。これらの要素が組み合わさり、画面の中にひとつのプロレスのリングが作り上げられた。

実際にプレイしてみる。最初は

リプレイでは様々に角度を変えて試合を楽しめる。

動きが遅いという印象を受ける。だが、プレイを重ねていくうちに、その動きが実に上手くプロレス的な間を表現していることが分かる。このゲームは格闘ゲームではなく、プロレスゲームなのだ。格闘システムは、今までのプロレスゲームに見られるコマンド選択型のシステムをとっていない。同じボタンを押しても、相手との距離、向いている方向、状態（ノーマル状態、グロッキー状態など）により技が変わる。打撃で相手をグロッキーにし、バックをとってジャーマンへ、という試合の組み立てをする楽しさを生むシステムだ。

そしてこのゲームが特殊なのは技を出す時に目安になるものがないことだ。他のプロレスゲームでの、組み合って腰を落とした瞬間、組み合った瞬間、というものがない。あくまで相手との距離などで、タイミング良くボタンを押し、技を出さなければならない。そしてここに新しい要素が取り込まれている。じゃんけんの要素を取り入れた三すくみがそれだ。関節技は打撃技に強く、打撃技は投げ技に強い。そして投げ技は関節技に強い。ボタンを押すタイミングが相手より遅くても、自分の出した技が相手より強い場合、そちらが優先されるというわけだ。今までのプロレスゲームにあった、コマンドを正確に入力しないと技がかからない、という煩わしさもない。自分の戦略がズバリ決まれば間違いなく技をかけられるのだ。好みの問題になるが、技をかける条件がタイミングだけというものより、このほうがより戦略性が出てくるといえる。残念なのは関節技をかけられたときの逃げ方が、既存のゲームと同じようにボタンの連打ということだ。それまで戦略性の高い攻防をしているのに、関節技をかけられた瞬間、ボタン連打では、雰囲気ぶちこわしで個人的には好きではない。ただ連打、ではなく、キャラの体力と簡単なコマンド入力を組み合わせるようなシステムはできないものか？　ぜひ制作者に一考願いたい部分だ。

プロレスらしさが生み出す感動

このように様々な要素がひとつになってできたこのゲームは、リングというジャングルの中で、本物そっくりな動きをする選手を自らの手で動かせる『感動』、その選手のくせや特徴を考えて試合を組み立てる『感動』、そして組み立て通りに試合運びができたときの『感動』を生み出す。たとえ試合に負けてしまっても、その試合内容に満足できる。こういったところは、これまでのプロレスゲームでもある程度は感じられたものだが、その濃さが全然違う。本当のプロレスを見ていて起こる「オォーッ」というどよめきと同じ声が出てしまうのだ。例えば、フォールされてカウント2.9で返したとき、返し技が見事に決まった時など、本当に思わず声が出ている。鳥肌が立ってしまう。あの、プロレスの雰囲気をそのまま感じられる。

CPU戦の場合、単調な攻撃が続いたりすることはあるが、人間同士、それもプロレスをよく知っている人間同士の対戦ならば、それはまさに「新日本プロレス」以外の何物でもない。本当に「新日本プロレス」をとことん味わえるソフトだと断言できる。そういう意味でもキャラクターゲームとして秀逸なできだと言えるのだ。プロレスの一ファンとして、願わくばシリーズ化して「全日本プロレス」「リングス」「全日本女子プロレス」と出していって欲しい。これを願っているのは僕一人では絶対ないはずだ。

プロフィール
市川和久
（いちかわ・かずひさ）
1961年生まれ。
有限会社プロスペック所属のライター。機種にかかわらず、いいゲームなら何でもプレイするのを信条にしてはいるが、これだけ機種が出てくるとそれも難しいね。特に子供が生まれてからは1本かうのもひと苦労。カナシイ…。

新日本プロレスリング　闘魂烈伝 [ACG]
メーカー：トミー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年9月29日

あの銀幕世界の中での戦争秘話

世界観を遊ばせる良質の3Dシューティング

キャラの魅力に頼ったゲームが多い中で、戦争秘話というコンセプトの下、世界観を見せることにこだわった作品。あの世界の中に遊び手を簡単に引き込んでくれる。

スターウォーズ　ダークフォース

キャラクターではなく世界観を見せるゲーム

この『ダークフォース』は、スターウォーズをモチーフとした『DOOM』タイプの3Dアクションゲームである。『DOOM』といえば、狂気と殺戮の中、はかない己の命をかけて敵を血の海に沈める狂戦士なゲームだが、『ダークフォース』では、システム的に似通ってはいるものの、生きるための殺戮より、それぞれのミッションに任務を与え、戦略性を持たせたゲームとなっている。また、このミッション別に与えられた任務によって従来の3Dアクションでは感じ取りにくかった、そのゲームの持つストーリーやその世界観がはっきりと提示されている。それは丁度TVの連続SF番組を見るように一つ一つのミッションが構成されていて、そのストーリーの展開を主人公を操作することで追い、解き明かすと考えればいいだろう。

ストーリーを見てみると、プレイヤーは反乱同盟軍の一人として帝国軍の野望を阻止せよ、というのが大筋ではあるが、この中にルークやハンソロはでてこない。スターウォーズというキャラクターゲームでありながら、お約束とも言うべき主要キャラクターが登場しないのだ。キャラクターゲームというと、プレイヤーが原作の主人公となり、原作世界をそのままゲーム化した（中味も）キャラクターの魅力に頼りきりの安易なモノが多い。そんな中、このゲームは原作の持つ世界観を見せることでスターウォーズというキャラクターゲームを表現している。ルーク達の登場するストーリーは世界観の中でも本筋に位置する部分にあたり、この『ダークフォース』は、本筋と同じ時間の流れを持つアナザーサイドストーリーとして設定されている。あくまでもゲームオリジナルとしてのストーリーであるが、倒す敵は同じ帝国軍なのである。このゲームはその点がしっかり作り込まれている。原作に登場したキャラクター（ストームトルーパー、ボバ・フェット、ジャバ・ザ・ハットなど）を再登場させたり、デススターやダースベイダーのように本筋においての最大の脅威をも見せ、時には破壊することで原作と同じ敵と戦っているという感覚を持たせている。また、ゲームオリジナルの存在であるダークトルーパーを破壊したことで、本筋にこの恐怖が出現しなかったことや、デススターの設計図の入手によって映画の中でルーク達が破壊できたなど、原作とクロスオーバーする内容がプレイ

ヤーにスターウォーズとしてのリアルさを見せている。この世界観の作り込みで、プレイヤーはキャラクターゲームのもつ「懐かしさ」とは違う新しさを感じることができ、マニアではなくとも楽しめるモノとなっているのだ。

マップの拡張に合わせたゲームシステム

このゲームはシステム面から見ても、よく作り込まれている。3Dアクションとして、『DOOM』はいかに敵よりも早く弾を打ち込み、相手を殺すか。そのためのトラップ的な空間づくりがなされていた。『ダークトルーパー』では『DOOM』のもつ緊張感の持続性ではなく、そのフロアに隠された謎を解く探索性に重点をおいて構成されている。それはMAPの広さ、複雑さからも充分感じることができる。おそらく、スターウォーズの中における帝国軍の基地のサイズを考えて、さまざまな部屋や通路が配置されているのだと思われるが、実に違和感なく映画の世界にプレイヤーを引き込んでくれる。そしてその広さが探索する楽しさとうまくマッチしている。さらに、プレイヤーにこの広い空間を感じ活動してもらうためにいろいろなアクションができるようになっている。例えば『DOOM』では前後左右、ダッシュなどの基本的なシステムが採用されていた。これが『ダークフォース』では、上向き下向き、かがむ、ジャンプなどを加え行動のバリエーションを増やしている。このことにより、フロアをより複雑化でき、仕掛けもアクション性の高いモノとなった。それは戦闘にも生かせることができ、敵弾をかがんでよけることもできるようになっている。こういうことができるということは、フロアもこの操作を求めたつくりになっているということなのである。ただ広くなっただけではなく、新しいシステムを盛り込むことで広さに退屈さを感じさせない面白味のあるものになっているのだ（その分操作が大変になっていることをお知らせしておく）。

憎むべきアイツ達。撃て撃て撃て！

キャラを2Dアニメで表現するということ

また、探索する上で姿を見せる敵キャラクターは、2Dアニメで描かれている。国内の新世代機の3Dモノの敵キャラクターは、ほとんどがポリゴンで描かれている。そのためかキャラクターとしての視覚的な魅力にとぼしい。「怖そう」「倒してやる」という気持ちになれない。それはポリゴンにする際に、どうしても省略されてしまうシルエットやラインが、キャラクター性も一緒に省略しているからだ。その点2Dアニメで表現されたこのゲームのストームルーパー達は、平面ではあるが、だれが見てもあの憎むべきアイツなのである。この「憎むべき」と思わせるところにキャラクター性を感じているのであって、カクカクしたテクスチャーをはったモノではアイツらしさは出せない。また、ポリゴンキャラクターは立体的な動きの表現に対しては効果的だが、このゲームではキャラの動きはゲーム性にはさほど関係がない。このことを充分わかっているからこそ、このゲームのキャラクター達は全部2Dアニメで表現されているのである。

キャラクターゲームが数多く発売されている中、この『ダークフォース』はシステムが良質かつスターウォーズのもつ世界観を広がりをもたせて楽しませてくれたすぐれたソフトだった。パソコンでしかプレイできないが、手に取ってその面白さを感じてほしい。

プロフィール
岡元建三
（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。
造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「ゼイラム2」特殊衣装、TVCM「日本生命　疾病障害保険『リライ』」造形ほか。

スターウォーズ　ダークフォース[STG]
メーカー：マイクロマウス／機種：DOS/V／価格：¥9,800／発売日：'95年7月28日

マリオ、ソニック、ディズニーなどなど…

版権を巡る悲喜哀愛

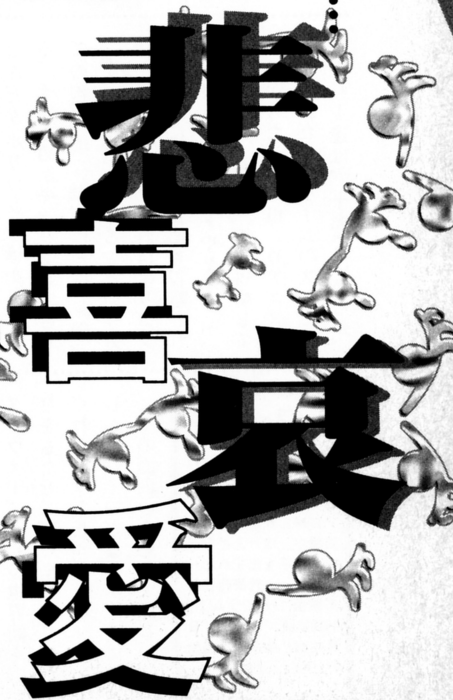
知っているようで知らない業界用語「版権」。そこには様々な人々の思いが交錯する。版権を巡る業界人の悲喜哀愛とは。

知っているようで知らない版権の正体

ゲームに限らず、キャラクター商品を開発・販売する際に必ず必要になるのが「版権」という概念。ちょっとゲームやアニメに詳しい読者なら、「ウルトラマンの版権は円谷プロダクションが持っているんだって」などと、一度くらい耳にしたことがあるのではないだろうか。

しかし、版権はあくまで業界用語。これについて直接語られる機会は少ない。そこで、この項ではゲームにおける版権の問題について、少し詳しく掘り下げてみたい。

版権とはキャラクタービジネスの世界で使用される業界用語で、ガンダムやセーラームーンといった既存のキャラクターの使用に関する権利のことだ。早い話が著作権のことなのだが、一口に著作権といっても映像や音楽など内容が多岐にわたるため、それらをまとめて、慣習的に「版権」という言葉で代用しているわけだ。

さて、あるキャラクター商品を作る場合、制作者はアニメ会社や原作者など、そのキャラクターを使用する権利を持っている人や団体に版権料を支払う必要がある。ただ、いくらお金を払ったからといって、煮て食おうが焼いて食おうが勝手というわけにはいかない。そこにはおのずと制約があるわけで、版権の使用方法によっては契約できないケースもある。この辺の具体的な内容に関しては、ソニックとマリオを例に様々なシチュエーションを示したので、そちらを参照して欲しい。

商品の企画が通っても、その後に各制作段階で版権元から内容に関するチェックが入る。いわゆる「似てる／似てない」チェックというヤツで、粗悪な商品が市場に流れてキャラクターのイメージを壊すことがないように、版権元によって行われる。これはゲームも同じことで、原作者やアニメ制作会社などの厳しいチェックをパスしなければ、商品として市場に流すことはできない。

ところがゲームの場合は、Tシャツや鉛筆といった一般のキャラクター商品とは異なり、映像、音楽、動き、世界観といった様々な要素が加わって原作とは異なったオリジナルの作品を作り上げているわけで、それはある意味でマンガをアニメ化する以上の開きがある。そのためチェックも多岐にわたるわけだ。

ソニック

「御社のキャラクターを使って商品を制作する場合、以下のような表現は可能ですか？」という内容でゲームメーカーに質問して回った。まずはソニック・ザ・ヘッジホックを擁するセガ・エンタープライゼスの場合。

版権窓口となるセガ・キャラクター部では、版権を卸す際に一番大切なのは「今まで創られてきたソニックのイメージ（言葉では表現できないもの）を崩さないこと」とのこと。そのため、シチュエーションや表現で、以下の様なさまざまな目安が生まれてくるわけだ。

体の色が違う	×
線画／シルエット	○
服を着ている	×
鉛筆画・クレヨン画など特殊な画調である	△
ポリゴン画調である	△
頭身が異なる	×
剣などの武器をもっている	△
縦横の比率が異なる／ねじれ、ゆがみがある	×
スポーツをしている	○
乗り物にのっている	○

（○……可　×……不可　△……場合による）

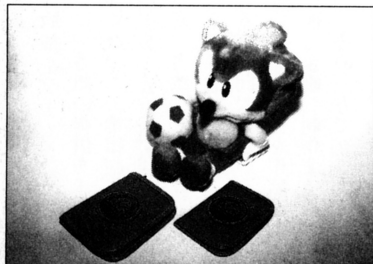
キャラクター保護最優先の海外企業のスタンス

チェックに関して一番厳しいと業界で有名なのがディズニー。一般に海外の版権元はチェックが厳しいと言われるが、その中でも群を抜いている。

「アイ ラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険」。メガドライブのディズニー作品第一弾としてセガが開発したソフトだが、そこには並々ならぬ苦労があったという。

「なにしろ開発が2週間単位で止まるような状況で（笑）。各制作段階で内容をディズニー側に送るのですが、アメリカの本社で審査をして回答が得られるのが2週間後。そこでOKが出れば開発を進められるけど、リテイクが出れば全直しです」。開発に携わったある関係者は、苦笑を交えながらそう語る。

まずゲーム概要の段階ですでにチェックが入った。『ミッキーは敵を懲らしめるだけで、殺してはいけない。だから銃などの攻撃色あふれるアイテムを出してはいけない（ゲーム中ではリンゴを投げて敵を倒している）』などと内容が変化。実作業においても、ミッキーの動きを1コマ1コマ仕様で示して、了解を得た上での作業。それでも目の位置が数ドット違うだけで描き直すこともしばしばだった。結局、ミッキーの動きなどの原画はディズニーの専門のアニメーターが描いているという。

また、敵キャラや音楽もディズニーの世界観に合う必要があり、間違ってもBGMにハードロックなどは流せない。ミッキーマウスはあくまでミッキーマウスで、取

セガの看板キャラクター、ソニックの商品。これらの制作にも版権が関係してくる。

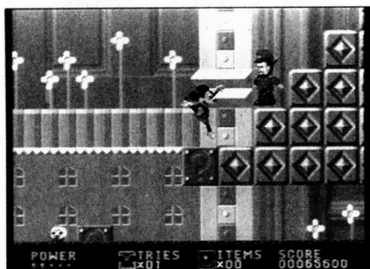
り扱い説明書などでネズミと表記してはならないなど、ゲームの内容に細心のチェックが入った。

「ただ、決してそのやり方を否定するわけではなくて。ディズニー側としては無理にミッキーのゲームを作ってもらう必要はないわけです。その上でゲーム化したいのなら、こちらのルールの枠内でやってくださいと。逆に日本の版権管理の方がずさんだということかもしれないですね」。先述の関係者はそう語る。

一方、海外の版権物としてカプコンの新作アーケード格闘ゲーム「マーヴル・スーパーヒーローズ」の制作に関して、マーヴル・エンターテインメント・グループ・インクの日本での版権窓口を担当する小学館プロダクション（注）では、次のようなコメントをいただいた。

「Xメンやスパイダーマンなどのマーヴルのキャラクターに関しては、原作が何人もの作家の共同執筆のため、絵柄に対する絶対的な基準はありません。むしろコミックという静止画でなく、ゲームという動いた絵で、どのような動作をするかを重視します」

ゲーム中のキャラクターデザインは、アメコミ調でありながら日本人向けのアレンジが絶妙だが、この点に関してもマーヴルはゲームに関しては専門外なため、カプコン側のゲーム化して映える動きやデザインを尊重した結果とのことだった。当然チェックはアメリカで専門のスタッフが行うという。

「それでも『Xメン』の時は対戦格闘というシチュエーションに、当初マーヴル側が難色を示したことはありました。対戦格闘ではヒーロー同士が対決して、片方が勝って片方が負けるわけですから」。

「アイ ラブ ミッキーマウス　ふしぎのお城 大冒険」。愛らしいキャラクターの影には様々な苦労が。

アメリカでもXメンのゲームは多数発売されているが、ファイナルファイトタイプのゲームが主流で、対戦格闘でのゲーム化は日本が初めてだったとのことだ。

対戦格闘というメジャーなゲームジャンルにも難色を示すアメリカの版権元。そこには、ゲームに合わせて柔軟に対応するのではなく、あくまでキャラクターの表現が先にあるのだという版権に対する考え方の違いがある。ディズニーの例でいうなら、あくまでゲームで表現するミッキーマウスでなければならず、ゲームだからといって違うミッキーマウスであってはならないということなのだ。

キャラクタービジネスと版権チェックのジレンマ

一方、国内の版権モノの場合、事情がもう少し複雑になってくる。

一時期ロボットアニメの提供先といえばおもちゃ会社と相場が決まっていたが、最近ではゲームがキャラクタービジネスで一番大きな市場を占めるようになっている。そのため、アニメ制作会社は版権をゲーム会社に卸す代わりに、番組の提供を求めることが多くなった。番組制作にキャラクターゲームが組み込まれているのだ。当然、そこでは「キャラクターの保護」よりも「版権売買による資金回収」という側面の方が強い。ゲーム化を作品面よりも商業面で企画、制作するわけだ。

その一方でグラフィックやシナリオなど、内容面に関するチェックは入る。その基準が明確であれば問題はないのだが、キャラクターゲームの開発者は往々にしてあいまいな基準に泣かされることが多いという。

「修正が入ると時間の無駄になるので、できるだけアニメと同じ構図を使い、台詞も劇中で使われたものをそのまま使うわけです。それでも『ここが違う』とチェックが入る。だってアニメと同じですよ、オープニングでこの構図使ってますよと説明しても『変えてください』。作っている側も何が悪いのかわからないままに直していることがあります」とは、キャ

アイ ラブ ミッキーマウス ふしぎのお城 大冒険[ACG]	メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥4,800／発売日：'90年11月21日

マリオ

次はマリオの場合。「各ゲームソフトごとの世界観に、各社毎の創造性を加味していただき、ゲームソフトとの相乗効果を目的とする形で版権を卸させていただいている」（任天堂業務部）とのこと。そのため、基本的には各ゲームソフト毎の世界観の中での商品化が基本スタンスになるわけだ。また、あからさまに、商品を売るためにキャラクターを付属させただけのものは許諾しないとのこと。版権管理や著作権の窓口は任天堂業務部が一括して行い、個々のデザインを開発部のデザイナーが監修する例もあるとのことだ。

服の色が違う	×
線画／シルエット	△
違う服を着ている	×
鉛筆画・クレヨン画など特殊な画調である	×
ポリゴン画調である	×
頭身が異なる	×
剣などの武器をもっている	×
縦横の比率が異なる／ねじれ、ゆがみがある	×
スポーツをしている	×
乗り物にのっている	△

（○……可　×……不可　△……場合による）

ラクターゲームの制作に携わっていたある開発者の話だ。

この場合、チェックをするのはアニメ制作会社や広告代理店など契約により様々だ。また、原作者自身がチェックをする例も多い。原作者といえばその作品を作り出した人物だ。うまく開発陣とかみ合えば新しいヒントが得られたり、作品がより深いものになる可能性がある。その一方で発売日直前に「これは可愛くない」などと、強烈かつアバウトなツッコミを容赦なく入れられる場合もある。その場合も、ソフトメーカーは涙をのんで直すしかない。

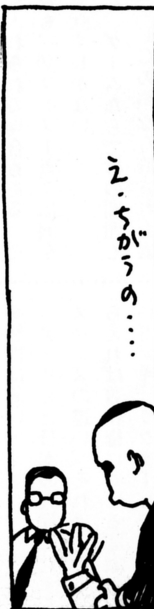
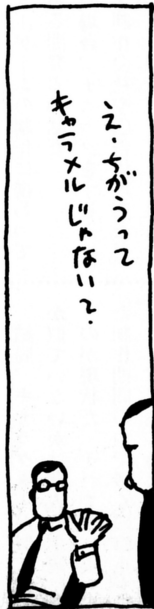
また、ゲームならではの問題もある。「FCの頃なら許された表現も、SFCでは許されない。『ちょっとカクカクしすぎ』とか言われて。新世代機だとグラフィックが進化しただけ、その辺はキツイでしょうね。あと、ポリゴンでキャラを作ると、顔は全然似てないのに、『かめはめ波』などと動かしてみると似てくることもある。その辺の基準って、正直まだないんですよ」（同開発者談）。

結局、キャラクターが似ているか似ていないかは個人の主観に負うのが現状だ。それでも、限られた制作期間の中で多くの修正を受ければ、当然しわよせがゲーム性の練り込み不足となって表れる。

その一方でウルトラマンや仮面ライダーなどは全世代的に認知度が高いとして、数多くのジャンルでゲーム化される。落ちゲーやパズル、中にはヒーローのパチンコゲームも存在する。それが悪いわけではないが、そのキャラである必然性は薄い。

アメリカと日本の版権に対するスタンスの違い。それは大きくとらえれば著作権に対する認識の違いだ。キャラクタービジネスは決して否定されるものではないが、ゲーム性の乏しいキャラクターゲームは市場を荒らし、結局は自分たちの首を絞めることになる。そして何より、そのキャラクターを愛するユーザーの心を傷つけることだけは、肝に銘じておく必要があるだろう。その一方で版権に関する悲喜哀愛は、今日もどこかで続いているのだ……。

Terra's DOUBLE RING OUT!
寺田克也のスーダラゲーム批ひょー
プアッ
バキッ
世界中のゲーマーがしあわせでありますように、マヽ。
あ
こうもりおとこ
なんちてふふんあんまりキョーミないっすねー
ポリポリ
サル
なにてキャラゲー?!
キャラゲーとはっ?!!
人のキャラ
ランジェリーパブで歯でかまないで誰が最初にキャラメルをとかすかを競うゲームだ
←略してランパブ
マミちゃんいきまーす
オヤジ
え・ちがうの・・・
じゃあ×××の××××にキャラメルを××して××××××××ってアレかなっ
え・ちがうってキャラメルじゃないって

人のモノで商売はやめようね。

キャラゲーってのはとりあえず自分の好きなキャラだったなら手にとるわな。それは作戦として正しいけれどその後オモシロガラせてくれるってゆーレベルまで作りこんでるのってあるんかいな？ ほとんどがキャラのミリョクだけに依存しててゲームとしてしっかりタッテナイよーな。まァ人のキャラで売るってゆー基本的な生まれがあるからしょうがないか？

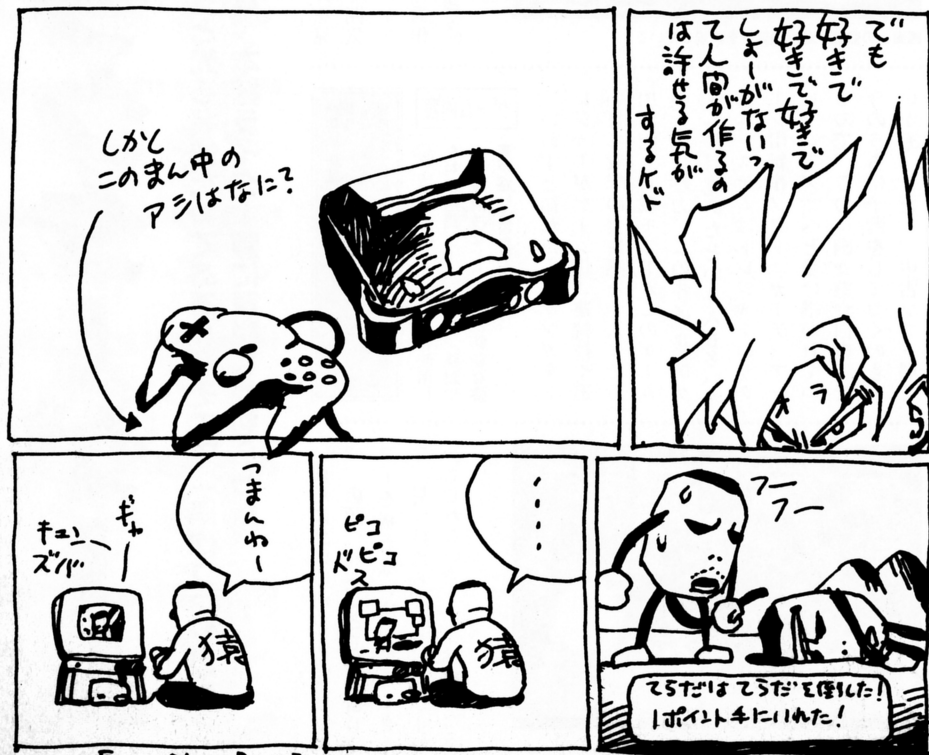
でも好きで好きでしょーがないってん間が作るのは許せる気がするケド

しかしこのまん中のアシはなにに？

キュンー
ズバ
ぎゃー
つまんねー

ピコピコ
ドス
・・・・

フーフー
てらだはてらだを倒した！
1ポイント手にいれた！

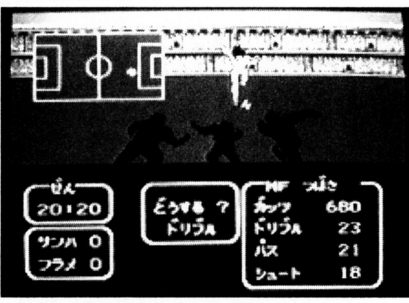
E N D ス

特選！ 名作キャラクターゲーム

数あるキャラクターゲーム群。キラリと光る名作だってある!! そこで「原作ファン以外だって楽しめる」秀作ソフトを特選し、本誌ライター陣に解説してもらった。

キャプテン翼II スーパーストライカー

同名のサッカーゲームの第2弾。前作の続編という設定で翼のワールドカップ出場までのオリジナルストーリーが描かれる。

ゲーム内容

「キャプテン翼」は、リアルタイムでコマンド入力するシミュレーションタイプのゲームだ。アクションゲーム的な指先のテクニックを使わずに、自分の好きなキャラクターをメインにして、試合の流れを組み立てることができる。とりわけ「II」は、続編にも継承された、完成したシステムを持ち、シリーズ中でも意義のある作品といえるだろう。選手の競り合いや、翼や日向たちの必殺シュートがアップ画面で演出され、マンガを見る感覚で楽しめる。原作の雰囲気を損なわずに、うまくゲームシステムに変換したキャラゲーの秀作だ。

（星野　和之）

画面上の数値が選手の個性を表現している。

幽☆遊☆白書 魔強統一戦

「幽☆遊☆白書」のキャラを使用した対戦格闘ゲーム。ライン移動や空中連続技などといった斬新な要素が盛り込まれた意欲作。

ゲーム内容

いわずと知れた人気マンガをトレジャーがゲーム化。連続技や追い打ち攻撃の爽快感と4人まで参加可能な対戦モードがこのゲームの大きな魅力。この作品で格闘ゲームに目覚めたという人も多い。基本システムはトレジャーのサターン用新作ソフト「ガーディアンヒーローズ」へと受け継がれているので、この「幽☆遊☆白書」で今のうちに予習をしておくのもいいかも。ただし、中古ソフト屋でいまだに高い値がつく人気ソフトで、店頭に並ぶことも稀。MDソフトを扱わない店が増えてきた今、見つけたら即、買い、が正解かもしれない。

（林村わたる）

4人バトルはこのゲーム一番の魅力。

キャプテン翼II［ACG］	メーカー：テクモ／機種：ファミコン／価格：¥6,900／発売日：'90年7月20日 ©高橋陽一／集英社／テレビ東京／土田プロ／TECMO
幽★遊★白書　魔強統一戦［ACG］	メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥8,800／発売日：'94年9月30日 ©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ ©SEGA 1994

スレイヤーズ

ゲーム内容

神坂一＆あらいずみるいの人気作をゲーム化したコマンド選択型RPG。最大4人のパーティで原作そのままの世界を冒険する。

原作は小説「スレイヤーズ」と短編小説「スレイヤーズすぺしゃる」の2シリーズ。主人公のリナ＝インバースは盗賊いじめが趣味という、とんでもない性格の女魔導師です。このゲームは、そんな彼女が記憶喪失になったところから始まり、ゲームだけのオリジナルストーリーで構成されるファンタジーRPG。原作通りにパワフルで個性的なキャラクターが次々と登場し、プレイヤーを飽きさせず、かつ楽しませてくれる。戦闘のテンポが良く、強力な攻撃魔法をバンバンかけまくって敵を一掃するのが気持ちいい♥

旅が終わった後のシナリオは、好きなキャラでパーティを組めるというオマケつき。気軽に遊べるRPGをお探しのアナタにおすすめの一作です。

（西崎 彩）

戦闘は魔法中心。強力魔法をガンガン使え。

スウィートホーム

ゲーム内容

主人公たち5人で複数のパーティを組み、天才画家、間宮一郎の呪われた屋敷から脱出するRPG。

伊丹十三監督のホラー映画作品、『スウィートホーム』を原作としたホラーRPGなのだが、現在でも水準の高いファミコンゲームとして評価されている。限定空間からの脱出、一度死んだら決して帰ってこない仲間。すべてを手探りで見つけるという絶望的状況をプレイヤーの努力で打破していくのだが、独特のゲームシステムで『怖がらせる』演出を独自のアプローチで表現している。シナリオも秀逸で、一度引き込まれるとエンカウントした時の『間』が最高に怖い。ファミコンRPGでホラーエンターテインメントができると証明した初めての作品ではないだろうか。あれだけゲームが面白かったので映画の方もさぞ面白いのだろうとビデオを観たらがっかりした。映画原作でゲームの方が上回った数少ない作品ではないだろうか。

（加藤サイ九朗）

ウルトラ警備隊

ゲーム内容

ウルトラ世界でのSTG。プレイヤーはウルトラ警備隊を始め地球防衛チームとして怪獣や宇宙人たちを倒していく。

まるで実写取り込みのようなグラフィックが目を引くSTG。ジャミラがゾロゾロ出てくる、後半のボスキャラの選択が不可解、最終面の障害物が背景の描き込みのせいで見難いなどの多少首を傾げる点はあるが、ウルトラ世界のゲーム化としては過去のどれよりも納得、満足できる内容である。STGとしてもザコキャラが怪獣であることにより個性がハッキリしており、似たような砲台や戦闘機ばかりが登場する他のゲームよりも攻撃方法やそれに合わせた対処の仕方なども覚えやすい。「ボム」としてのウルトラマンの扱いも好感が持てる（我々が本当にピンチに陥った時のみ彼らは力を貸してくれるのだ）。難易度も適度で、新世代機に移植して多くの人に遊んでもらいたい（CD－ROMなら主題歌も流せる♥）。

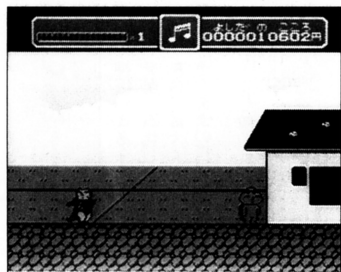
（楠健吾）

ボムがウルトラマン。この発想に脱帽！

スレイヤーズ［RPG］	メーカー：バンプレスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'94年6月24日 © 神坂一・あらいずみるい／富士見書房 ©BANPRESTO 1994
スウィートホーム［RPG］	メーカー：カプコン／機種：ファミコン／価格：¥6,500／発売日：'89年12月15日
ウルトラ警備隊［STG］	メーカー：バンプレスト／機種：アーケード／発売年度：'95年 © 円谷プロ ©BANPRESTO

伝染るんです。かわうそハワイへ行く

ゲーム内容

吉田戦車の人気漫画「伝染るんです」をFCゲーム化。プレイヤーはかわうそとなってあこがれのハワイを目指す。

なんてスゴイんだこのゲームは。開発者は原作の不条理4コマ漫画の雰囲気をアクションゲーム上で表現しようとして、何とゲームシステムを不条理にしてしまっている。電源を入れた瞬間から吉田戦車の、あの人を食ったような世界が始まっているのだ。このゲームの『いいんです。原作を知っている人だけ納得してもらえれば』という作り方はキャラゲーとしてある種正解だと思うが、ここまで徹底しているのは凄い。はたしてこれは開発者の研究熱心さか、はたまた開き直りか。取扱説明書まで吉田戦車のような独特の語り口で書かれていて徹底している。原作の雰囲気を忠実にゲームに伝えている点においては、今までの中で1番の出来じゃないだろうか。当然だけど原作同様このゲームもプレイヤーを選ぶよ。（加藤サイ九朗）

なぜ踊る？　かわうそだからです。

チップとデールの大作戦

ゲーム内容

ディズニーのアニメキャラで、カッコよくてドジな探偵コンビ、チップとデールが活躍するコミカルな横スクロールACG。

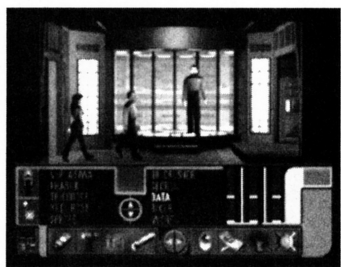
2人同時プレイの過激な楽しさが、他に類を見ないゲームだ。狭い足場で押し合いへし合いしているうちに相手を突き落としてしまったり、相手の投げた箱に当たって気絶してしまったり、箱をつかむつもりが相手をつかんでしまい、しかも敵に投げつけてしまったり。こんなのはまだ序の口で、他にも様々なアクシデントが起こる。だが、これらはけっして腹立つものではなく、ゲームを楽しく盛り上げてくれる。

もちろんアクシデントを避けようと2人で工夫するのも楽しいし、邪魔し合いながら進むもよし、露骨に殺し合うのもまた良し。キャラのコミカルな持ち味を生かした、しっかりとした土台を持つゲームに仕上がっている。2人で遊ぶと盛り上がること請け合いのこのゲーム。いかがか。（橋本　仁）

〈編集部より〉

STARTREK／The Next Generation A Final Unity

ゲーム内容

TV「新スタートレック」のAVG。プレイヤーはピカード艦長となり、グリディア星の内紛に潜む陰謀を解明する。

全米で人気を誇るスタートレックのTV新シリーズ「新スタートレック／ザ・ネクストジェネレーション」の世界を十二分に堪能できるAVG。何よりTVシリーズの世界観を見事に再現した作り込みには脱帽する。ピカード役のパトリック・スチュアートを始めTVオリジナル俳優たちがすべて吹き替えをしている会話群、美麗なグラフィックやCGクリップ、ロミュランの陰謀が見え隠れするオリジナルストーリー。加えて物語を支える背景設定の情報量が半端ではなく、トレッキーを喜ばせてくれる。謎解きよりも物語を楽しむことを主眼にデザインされている点もキャラクター物として正解だ。日本のファンも高校英語程度の語学力があれば十分楽しめる。（小野データ少佐、32歳、独身）

美しいグラフィックと細部の作り込みが光る。

チップとデールの大作戦［ACG］	メーカー：カプコン／機種：ファミコン／価格：¥5,800／発売日：'90年6月8日
伝染るんです。かわうそハワイへ行く［ACG］	メーカー：タカラ／機種：ファミコン／価格：¥6,800／発売日：'92年3月6日 ©吉田戦車・小学館 ©TAKARA・小学館プロダクション・1991 MADE IN JAPAN
STARTREK/The Next Generation A Final Unity［AVG］	メーカー：スペクトラムホロバイトジャパン／機種：DOS/V／価格：¥8,800／発売日：'95年8月12日 ®and ©1994 Paramount Pictures. ©Bruin Music Company and Ensigr Music Corp. ©1994 Spectrum HoloByto,Inc.

第一特集
総論

妥協なき努力と期待を…

いろいろな問題を残すジャンル「キャラクターゲーム」。このジャンルの理想とは。今、求められるものは何なのだろう…。

　今回の「キャラクターゲーム」の特集を通して感じたことは、このジャンルが「作品」を作るという意味において、かなり状況的に厳しいということだ。まず、本特集の現状及び版権問題のページでも触れさせてもらったが、キャラクターには「旬」の時期というものが存在する。これは当然、アニメや漫画連載が行われている期間中の方が、そういったキャラクター人気も高いわけだが、それによってゲームの開発期間というのが限られてしまう。また、版権元との交渉からチェックと、問題も多い。加えて、キャラクターものは売れる上限の問題もある。もちろんそれは扱うキャラクターの人気に比例する訳だが、そのキャラクターの人気以上の販売数を記録するのは難しいのが現状である。やはり、ユーザー側にも「キャラものはその世界を知らなければわからない」という印象が強く、敬遠されてしまうのだろう。逆にファンにとっては中身に多少問題があっても好きなキャラクターが出ているのならば買ってしまうわけだ。メーカー側にとっても高い版権料を払って、商品にするのだから、中身が多少妥協したものであっても、キャラクターの人気で引っ張れる時期に確実にリリースする方が安全だし、ビジネスとしては当然の選択なのだろう。

　では、キャラクターゲームはもうジャンル的に難しいのだろうか？　そうかもしれない。この記事を読んでいる貴方もそう思っているだろう。だが、もしかしたら、それは違うかもしれない。その答えはゲームを送り出す制作者と受け取るユーザーの中にのみ存在するものだ。

　本来、キャラクターゲームというのは、「ゲーム」という性質上、漫画やアニメなどよりインタラクティブ性が強く、ファンにとってはうれしいアイテムであろう。それは、キャラクターの魅力を追求するという意味で、一般ユーザーにとっても同じではないだろうか。そんなジャンルが、「商品」としての割り切りの上に存在し、妥協となれ合いの中に埋没してしまうのはとても惜しいことのような気がしてならない。

　「出せば売れる」。そこには制作者のスタンスも問われることになろう。この厳しい状況の中、現状を変えるのはかなり難しいことかもしれない。でも、良質な作品を待っているファンのために、努力する姿勢を忘れないで欲しい。そして、そうした制作者たちの姿勢を支えるものは、他ならぬ私たちユーザーなのであろう。偏見を持たずそうして生まれてくる名作を迎えて行きたい。

（編集部）

続・街で見かけた in 名古屋

衝撃、キャラクターゲーム

キャラ物といえばTV！ ついに小野さんもテレビの人です！！

「セーラーファイト！」という番組をご存じでしょうか。98式万能サポートロボット・通称セーラーファイターと地球防衛軍日本支部の隊員たちの活躍を描く、ドラマ仕立てのセミ・ドキュメンタリーフィルムです。毎月最終土曜日の深夜に放送される、中京テレビ制作のスペシャル番組「今甦る！ 昭和ヒーロー列伝」という番組のラストで、一話完結で5分間放映されています。

なにより月一回の5分番組で、これだけ充実した内容は他に類を見ません。番組が始まると、まず愛と勇気を高らかに歌い上げた主題歌が流れます。これでもう2分経過です。

▲地球防衛軍日本支部に到着。この建物の地下に巨大な秘密基地が広がっています。

その後アクションあり、人間ドラマあり、錯綜する伏線ありの、まさにてんこもり状態の本編が続きます。特に月イチの放送なのに、なんと前後編を制作してしまう制作陣の作品へのこだわりには、感涙すら覚えます。そうした熱意に打たれてか、イベント会場も大きなお友達でいっぱいです。そして、これは10月28日に放映された、地球防衛軍入隊希望の小野トランプさん（32歳、独身）の哀しき挑戦の記録なのです。

「地球防衛軍隊員募集」このチラシを見たとたん、小野トランプさん（32歳、独身）の入隊決意は固まりました。地球防衛軍。それは宇宙人や怪獣の地球侵略を防ぐ、専守防衛の正義の軍隊です。その昔防衛大学校入試失敗の経歴を持つ小野トランプさん（32歳、独身）の心をビビットにとらえてしまったのです。

▲セーラーファイターと地球防衛軍隊員たち。左から2番目が宇宙刑事ケンちゃんです。

さっそく両親から譲り受けた白銀の特殊スーツに身を包んで名古屋に出発です。なんだか悪人風の風体ですが大丈夫です。銀河の平和を守る宇宙刑事ケンちゃんは、体が人間で顔が羊です。とかなんとか言っている間にもう到着です。入隊試験はセーラーファイターとの模擬戦。てやー！

とりゃー！ イテテ。すかさず必殺のトランプ型手裏剣カッターをお見舞いです。てやー！ はらはらはら。ぐさっ。なんと自分の腹に命中してしまいました。風下から投げてしまったのが敗因のようです。

挑戦

▲セーラーファイターとの模擬戦。見る者を捕らえて放さない迫力のアクションシーンです。

というわけで入隊に失敗。しかし小野トランプさん（32歳、独身）は負けません。民間ボランティア隊員となって、今日も震災復興に励む毎日です。がんばれ小野トランプさん（32歳、独身）。また会う日まで。

番組より「セーラーファイト！」ビデオ全3巻を1名様、BGM集とセーラーファイターフィギュアをそれぞれ5名様にプレゼントします。欲しい人は葉書に希望商品名を書いて編集部まで（締切：1月5日必着）。また、ビデオ（1巻3800円：税込）は通販も可能。希望者はまずは往復葉書で以下の住所まで在庫確認のこと。〒466愛知県名古屋市昭和区高峯町154 中京テレビ映像企画 喜井 竜司 宛

CLAMP INTERVIEW

漫画を中心に活躍を続ける人気クリエイターグループCLAMP氏にインタビューした。

Q1. 今回のイラストはどんなコンセプトで制作されたのですか？

A1. 編集部からご依頼頂きましたときに「意志の強いキャラクター」をということでしたので、瞳に力が出るように気をつけました。この表紙の号が「キャラクターゲーム」特集ということで、描かれているキャラクターの「背景や生い立ち」が想像して頂けるような絵にできればと頑張ったのですが、いかがでしょう。

Q2. ＣＬＡＭＰさんはかなり幅広く活躍されていますが、仕事をされるときは何をいちばん大切にされていますか？

A2. 自分達がそのお仕事に「興味」を持てるか、依頼して頂いた先方の希望に沿える答えが「作品」として提示できるか、まず考えます。そして、最終的には「やっていて楽しいか」が最大のポイントです。「ゲーム批評」は1号目から愛読者でしたので、お話を頂けたときは本当に嬉しかったですね。

Q3. ＣＬＡＭＰさんはグループで活動されていますが、共同作業の難しさはありますか？　また､その逆に魅力はなんでしょう。

A3. 共同作業の難しさというのは感じたことはないですね。魅力は4人でいると食費が安く済むということと（笑）、一人だけの視点では気付かない発見やアイディアが4人分できて、4人で検討できるという点でしょうか。

Q4. 今までされたお仕事でいちばん気に入っている作品をお教え下さい。

A4. 一番というのは難しいです。どの作品も可愛いですから。

Q5 これからぜひやってみたいと考えられているお仕事はなんですか？

A5. もう少しで最終回を迎える作品が2作ありますので、まずそちらが無事終わってからゆっくり考えたいと思います。

Q6 今、一番注目されているアーティストは誰ですか？

A6. 寺田克也さんです。

Q7. 仕事以外で最近興味のあることは何ですか？

A7. とりあえず万年睡眠不足なので、布団やベットを見ると思わず目を奪われてしまいます。肩こりしにくい枕とか探しているのですが、なかなか良いものが見つからなくて…。

Q8. 今回の弊誌特集「キャラクターゲーム」について何か考えていることがありましたら教えて下さい。

A8. 私達にとっての良い「キャラクターゲーム」は、その「キャラクターらしさ」がゲーム上で表現できているか、「このキャラクターにこのゲームである必要があったのか」という点と、やはり「ゲームとして楽しいか」です。どれほどグラフィックが綺麗でも、一見楽しげでも、最後までつき合えないゲームは悲しいですから。

Q9. ゲームはお好きかと思いますが、一番好きなゲームは何ですか？　またその理由を教えて下さい。

A9. 「真・女神転生」です。途中、何度も何度もくじけそうになりましたが、そのストーリーの面白さゆえに、どうしても最後が知りたくて4人で交替してレベル上げしつつENDINGを見ました。今は「偽典・女神転生」が楽しみです。

P R O F I E L

ＣＬＡＭＰ：1990年に「聖伝（リグ・ヴェーダ）」（ウイングス・新書館）にてプロデビュー。その後「X」（ASUKA・角川書店）、東京ＢＡＢＹＬＯＮ（サウス・新書館）など数々のヒット作を生み出し現在に至る。また、アニメ化作品も多数。代表作は「魔法騎士レイアース」（なかよし連載・講談社）ほか。

おフランスざます

フランソワ・エレムラン

世界中で人気の日本のゲームキャラクターたち。今回はヨーロッパでの日本のキャラ人気の現状をレポートしてもらった。

最終回
欧州で人気の日本のキャラクター

ones, w
the sam
the reaso directl
industry, ans gland doesn't h al refe
don't have lots of ori
cartoons..
In the others part of Europe , the sit
in France (and also in some countrie
characters are famous, and became so
too. Spirou, Tintin, Rank Xerox, the
Nowadays, famous characters
don't belong to a s
internati

ヨーロッパで人気の日本のキャラクターたち

ヨーロッパも日本も、有名なゲームキャラクターはさほど差はありません。マリオ、バットマン、ストIIのキャラクター。どれも日本同様ヨーロッパでも人気があるものばかりです。

人気のあるキャラクターを見れば、その国でどの文化が優勢であるかがわかります。そこには議論の余地はありません。ヨーロッパのゲーム業界で人気のあるキャラクターといえば、まず第一に日本のものがあげられます。日本のキャラクターはヨーロッパで人気があるキャラクターのうち、約80％もの人気を占めているのです。残りの15％はアメリカからのものです。マンガ（バットマン、スーパーマン）や映画（ディズニーのキャラクター、エイリアン、スターウォーズ等）が基になっているものが大半ですが……。残りの5％はフランス、ベルギー、スペインといったヨーロッパのマンガからです。これらは欧州では有名ですが、アメリカや日本など他の国々ではほとんど知られていません。

マンガ、アニメ、ゲーム…そのルーツは多彩

これらのキャラクターが、ヨーロッパでどのように有名になったのか、そのメディアをちょっと覗いてみましょう。おそらく、次の3種類に分類が可能だと思います。マンガとアニメとゲームとにです。日本の人気キャラクターたちが初めて欧州の子供たちの前に現れたのはマンガからでした。最近、ヨーロッパでは日本のマンガ熱が高まっています。ヨーロッパでも日本の新しいマンガのキャラクターが、だんだんと一般的になりつつあるのです。例えば、『アキラ』、『らんま1/2』、『ガンダム』、『ロードス島戦記』などです。

第2の重要なルーツはTVアニメです。キャラクターを有名にする一番の要素は、やはりテレビで

...pan.
...minant cultures. There are no
...opular characters, the first predominant
...apanese's one. The Japanese 's culture
...racters in Europe. For about 15%, the
... came mostly from comic's origine
...isney's characters, Aliens, Star Wars
...dustry that Japanese compagnies
...ing America majors (like the failure
...European cartoons (France,
...heir own countries, but most of

...t of the medium which let these
...see three important and different
...e's ones and the video games'
...ple, such heroes are very
...in America revealed that
...the SNK games's characters

す。一例をあげると、フランスでは東映アニメの普及で、子供たちがこぞって『ドラゴンボールZ』に夢中になりました。そのため、バンダイはドラゴンボールシリーズのゲームソフトを大量に売ることに成功したのです。

第3のルーツはゲームそれ自体です。『ソニック』や『マリオ』は言うまでもないでしょう（数年前のアメリカの調査では、ミッキーマウスよりマリオの方が子供たちの間では有名でした）。アーケードゲームでもSNKの『キング・オブ・ファイターズ』や『龍虎の拳』、カプコンの『バンパイア』や『ストII』、セガの『バーチャファイター』といったキャラは、ゲームファンの間ではすでにおなじみの存在になっています。

ワールドワイドに展開するキャラクタービジネス

最も人気のあるキャラクターという点では、日本もヨーロッパもそれほど大きな違いはありません。ドラえもんや幽☆遊☆白書のように、いくつかのキャラクターはまったく知られていません。しかし、日本で有名なキャラクターはヨーロッパでも大抵有名です。国によって有名キャラクターの順位は多少違うでしょう。例えば、フランスでは『ドラゴンボールZ』のキャラたちがダントツで人気があります。

しかし、国によっていくつかの差異が見られるのも確かです。例えばイギリスの子供たちは、アメリカから直輸入されたマンガをよく読んでいます。当然、アメリカのスーパーヒーローたちは彼らの憧れです。これは言語が同じで文化的にも似ていることが最大の理由でしょう。また、おそらく、イギリス製のマンガが流行らなかった原因になったとも思われます。

ベルギーやフランスなどでは、欧州独自のマンガのキャラクターに根強い人気があり、ゲーム化されることもしばしばです。『Spirou』、『Tintin』、『Rauk』、『Xerox』、『The Smurfs』などがそうです。

ゲームビジネスでは、ある特定の文化や国家に属するキャラクターだけが使われるわけではありません。人気キャラクターはワールドワイドに展開されます。いくつかの例外はあるでしょうが、キャラが十分魅力的なら、海外のキャラも日本の子供たちの間で有名になるでしょう。アフリカの子供たちやヨーロッパの子供たちにも同じことが言えるかと思います。

訳者：角南　有加

プロフィール

フランソワ・エレムラン　1965年生まれ。ソルボンヌ大学を始め数校で歴史学・芸術史を始めとした数種類の学位を習得。

現在フランスのビデオゲーム雑誌『コンソール＋』の日本特派員を務める傍ら、フランス・イギリス・ドイツなど欧州各国のコンピュータやビデオゲーム雑誌のフリーの記者の仕事などで多忙な毎日をおくっている。

今回はキャラクターについて考えました。RPGにとって大切なものって何でしょう。

ゲームエキスポで考えたこと

だんだん、ビールより日本酒の方が美味しい季節になってきた。でもビールもやめられないので、結局、飲む量がふえてしまうわけです。さて、この日記も3回目。前回と、この号の間にプレイステーションエキスポなるものがありました。そのイベントに行ってきました。もちろん「PAL」がらみだったのだけれど、当然他のソフトもいろいろ見てきた雨宮でした。今作っている「PAL」以外の2本のソフトは自分のオリジナル作品な訳で、やっぱり市場に出る新作はとっても気になる。で、感想はというと…うーんみんな絵はとってもキレイだ……ということ。特にポリゴンをいっぱい使った作品が目についた。それにくらべて「PAL」のとっても地味なこと。これはRPGなる物をファミコンで洗礼を受けてしまった人が作ったのだから…という結果なのだろうか？ プレイステーションでまだコレだ！ というRPGがないので（あくまでも雨宮個人にとって…ですよ）、なんとか、ア！コレコレ…そうこれがゲームの正しいRPGだ！ という物ができないものかと…考えています。

ちょっぴりせつない優しいドラマ「PAL」

でも、他のソフトの画面を見ると…あ！ 出来ねえっていってたヤツじゃん！ なんでこれはそうなってんの？ と思ってしまう。で、スタッフに○○で出来ないっていってたけど□□□でやってたけど…というと、あ、「PAL」の場合は△△でシステム的にムリなんです、と言われる。この△△の部分が自分の未知の部分なのだ。いわゆるプログラムとよばれているブラックボックスである。映画の場合はブラックボックスがほとんどないので、じゃあそれいらねえから代わりにコレをヤレ！ と言えるが、ゲームの場合はまだそこまでいえない自分が情けない。といっても、他の映画監督よりはズーっとゲームにくわしいとは思うが（あたりまえか？）。

まぁ「PAL」の場合は色々な意味で、とってもカワイイゲームになると思います。宣伝では大げさに100時間ドラマとか、奇才、雨宮慶太が！ とかいってますが、本音は、とってもステキでカワイらしい小さな犬のちょっぴりせつない小さな話です。だから自分としては、ひっそり売られて、こっそりプレイして、ソーッと涙を流す…そんな風な感じが「PAL」にはあってるなとは思うけど、これは作る方の考えと売る方の考えがどうしても同じにならないので、商売としては避けて通れない所でしょう。

ドットでキャラクターを起こす難しさ

「ゼイラム2」の時もSFXを駆使して、とか、スーパーバトルアクション！ とか色々宣伝されて、なんかすごくへんだ

雨宮日記

「PAL」制作発表会で流されたPRフィルムは雨宮監督自身の制作。

ナと思ったりもした。とはいっても、色々宣伝されて、はじめてその作品の存在がわかる訳で、たくさんの人に知ってもらうにはやっぱりいいことなのでしょうと、自分にいい聞かせる。とにかく映画は見てもらってなんぼ、ゲームはプレイしてもらってなんぼ！　ということなのかなあ…？　で、今はちょうど「PAL」のMAPや敵キャラのグラフィックがバンバン上がって、それらのチェックに追われています。キャラクターもクラウドで全部デザインしたんだけれども、デザイン画でOKしたものがドット絵になるとガラっと感じが変わったりするので、元のデザイン画を直したりしてます。当然元のデザイン画よりよくなる物もあるけど、デザインする人間と、ドット絵を描く人間の感性の差が出るのでしょう。ゲームのキャラクターはモンスタースーツのデザインと同じで、その素材の特性をよく知ってないとエライことになるというのを勉強してしまった。

練り込まれた様々な要素がキャラクターを作る

スーツのデザインをする時に気をつかう、動きやすさやシルエットなどと同じように、ゲームのキャラクターのデザインをする時に気をつかう『何か』がほんのちょっぴりとだけれど、見えはじめたような…気がすると言っておこう。ただ、キャラクターを造り上げるその根っ子はCGでもスーツでも、絵でも、変わらない物のハズです。今回はキャラゲーの特集らしいけど、キャラゲーに本当にオモシロイソフトが少ないのは、キャラクターを作る中で生まれる色々な何か（世界観とか）がスッポリとぬけてしまっている作品が多いので、オリジナルソフトとくらべてうす口に感じるのではないでしょうか？　個人的に今までで一番好きなキャラゲーは、何といってもSEGAの「ムーンウォーカー」です。

次回はデザインについてもっと深く考えることにしよう！

KUROIHAKONOHIMITU

KEITA AMEMIYA CROWD

ILLUSTLATION／KEITA AMEMIYA

●プロフィール
雨宮慶太
（あめみや・けいた）
1959年生まれ。映像作家。CM制作会社を経て（有）クラウドを設立。'88年「未来忍者」で監督デビュー。以後「ゼイラム」「ゼイラム2」で特撮界における不動の地位を築く。ゲーム関係では「鋼」（ハドソン）のデザイン担当など。現在新世代機関係でゲームを3本開発中。

ビデオズ
Video's

韮沢靖のモンスターワールド

第六回

サイバネティックモンスター

今までファンタジーゲーム系のモンスターでしたので、今回はサイバーパンク系モンスターでいってみましょう。巷にサイパン系のRPGも増えてきたことですし…。サイバーパンクムーヴメントの先駆者でもあるウィリアム・ギヴソンの小説「ニューロマンサー」あるいはP・K・ディックによる、あまりにも有名な映画「ブレードランナー」の原作となった「アンドロイドは電気羊の夢を見るか？」など避けて通れないどころか基本でして…。それ以前にもサイバネティック（サイボーグ―脳ミソ以外機械）やアンドロイド（人間型機械）などは内外の小説には登場してきてはいるのですが、それまでの管理社会的なコンセプトとビジュアルで見せてきた、いってみれば「昔のSF」とは一線を画す「退廃未来」であり、同時に70年代の英国反体制音楽―パンク―のスタイルを融合したことにより新たなヴィジュアルを生み出すことに成功したといえるでしょう。

ようこそ快楽の世界へ

現にブレードランナー公開後16年が経った今でもそのヴィジュアルセンスは色あせるどころか花ざかりといった感は否めません。

パンクスタイルの融合は前回のゾンビ君にも受けつがれてますし、後の「ヘルレイザー」（クライヴ・パーカー原作）に登場するセノバイト（修導師）達のスタイルも黒い濡れたような皮の衣と自らの皮フを織り合わせたようなデザインは機械こそ付属していないものの、あきらかにパンクなムードを融合させています。頭部の手術用器具でSMしている所などはドイツの画家ヘルンバインの様式を取り入れているのでしょう。これらブレードランナー的な機械融合体や、ヘルレイザー的なSMチックな要素が氾濫している中、コミックアーティストの中でも、さらにこれらにファンタジーバーバリアンなテイストをも融合してパワフルでスラッシュな絵を描くアーティストがいます。イギリス出身の「サイモン・ビズレー」（注1）がその人です。最近では映画「ジャッジ・ドレッド」のプロダクションデザインを務めたことで知っている方も以前よりは多くなったと思われますが…。彼の描く筋肉筋には絵でしか表現できないようなパワフルで大胆なウソがあり、しかしそれでいて奇妙なリアリティをもふくんでいるのです。男はあくまで男らしく…というより、普通の人間でもモンスターのような筋肉を持ち…女性も筋肉質、ヒクツな奴はとことんヒクツに…醜い奴はとことん醜くアグリーだ。右腕の機械は唐突に右肩に取り付けられ男らしいを越えてコッケイにも見えてくる。ワキ腹のヌイ目はハリガネで縛ったの？と思わせる程に太く、痛いどころか本人は自信満々といった表情だ。んーカッコイイ!!

今回は彼のディフォルメされたかのようでリアリティのある筋肉を持つ半機械野郎とその女性版を描いてみました。ゲーム中（特に横位置アクション）では彼ぐらいフォルムをデフォルメした物が効果的と思えます。私自身サイバーパンクRPGのデザインを現在2つかかえていて、1つは来年3月の発売予定（アイマックス）サターン対応ソフト「サイバードール」というのが出ます。かなりヤバイデザインのキャラクターが多数出演予定ですのでそちらもお楽しみにっ！ジャ!!

カット／AYUMI SAITO

●プロフィール：韮沢 靖 1963年新潟県生まれ。造型アーティスト。その独特でダークなセンスに魅せられたファンは業界でも数多い。現在、立体造形作品を 中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
■代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」(大日本絵画刊)、「CREATURE CORE」(ホビージャパン刊)ほか。

注1）ビズレーならコレ！ のおススめ作品：LOBO's BACK's BACK！（DC COMICS）／そしてもっとコレ！JUDGEMENT ON GOTHAM（DC COMICS）他です。たぶん「まんがの森 渋谷店」あたりで入手できるハズ。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第二便

【DECO トリオTHEパンチ】

がっぷ獅子丸

変なゲームはデータイーストから

「メーカーの顔は社長が作る」。獅子丸やっぱりそう思うのね。実際ゲームってそのメーカーのカラーが如実にでてるじゃない。大体作品の方向性に関して古くからのメーカーで、現場からの叩き上げの社長なんかだと、自分の趣味嗜好とか性癖が**露骨にリリースに反映**されちゃってるのね。例えば、社長がヤクザだと**不良高校生が主人公**のゲームになりがちだったり。そんな中、最も顕著に出てると思うのがDECO（データイースト）なんだけど、凄いのここ。だってこの会社今まで**変なコンセプトのゲームしか出さない**んですもの。しかもこの会社自体が素晴らしいのよ。あの**旧ソビエトの原発事故**の後に戦う**人間発電所「チェルノブ」**なんて名前のゲームを出して案の定、**朝日新聞から突っ込み**が入った時に「あれは『カルノフ』というゲームのシリーズですから、そのような名前に云々」と**いけしゃあしゃあと**シラを切った所なんか素敵だわ。でもやっぱりDECOといえば椎茸。**椎茸といえばDECO**なのよ。サイドビジネスでゲーム以外のことをやってるメーカーは少なくないんだけど、それがなんと椎茸なのよDECOの場合は。社長が山でも持っているのかしら。実際これで、**会社の経営を危機に陥れた**のよ。なんでそんなに椎茸を愛しているのかしら。今はもう椎茸は撤退している様なんだけど、他にもガスマスクとか超微細気泡浴槽なんか**ゲームメーカーとは思えない物**ばかり手をだして、DECOの社長の**チャレンジャー**な性格が忍ばれるわね。

もはや伝説になりつつある格闘ゲームのルーツ!?

そんな訳で、今回紹介する、DECOの中でもはや**伝説**になっている「奇ゲー」がこの「トリオTHEパンチ」です。このゲームが出た時代のアクションゲームは「ちょっとマッチョな横スクロール格闘ノリ」が幅を利かせていて、後にカプコンが「ファイナルファィト」を発表し、ストⅡへ続く現在の格闘一強時代へと突入していく訳ですが、そんな時代の末期にこの「トリオTHEパンチ」は発表されました。この手のゲームの基本はアイレムの「スパルタンX」でしょうか。そこからSFだの神話風だのと色々と方向性を拡げた亜流ゲームが多々ありましたが、このゲームの**方向性の見失いっぷり**は只事ではありません。世界観がまるで**バカ高校生の落書き**です。自機からして「忍者」「タフガイ」「たいまつを持った剣士」という3人です。敵キャラクターなんか**更に無茶苦茶**で、裸のデブやゾンビ、まねき猫など**よくわからない生き物**です。これらは既

プレイすると頭が混乱するほどヘンなゲームだ。

に統一しようなんてドットレベルで考えてません。これだけのバラバラなシチュエーションに何か**深いテーマ**があるんじゃないかとつい勘ぐってしまいがちですが、**考えるだけ損**です。初期の面のボスキャラクターがブロンズ像の手や足でコンティニュー画面に顔の絵が出ているので、これはボス面に関係があるのかと思ってたら、最終ボスは**鳩**や**犬**で見事にスカされてしまいました。企画者は**脊髄反射で仕様を書いた**のでしょうか。

ゲームシステムもまた、他では考えられないものがあります。ステージ数の表示が「にょき」だの「**毒どく**」だの**一体どこまで進んだか全くわかりません**。ステージクリアーの表示は「勝ち」ゲームオーバーは「負け」です。でもこの辺、「日本語直訳した時の妙」をゲームに登場させたのは、このゲームが最初ではないでしょうか。

全く意味のない演出とナゾのキャラクター

武器も特殊攻撃（ボム）がそれぞれ特徴的で「タフガイ」は通常が素手なのは良いとして、特殊攻撃では**意味なく顔が巨大化**します。取ってつけたような師匠との戦いが、こいつも同じノリでまるで**山上たつひこの「がきデカ」**の世界です。武器のパワーアップも**ルーレット**で決定し、さいの目にパワーダウンがあり、プレイヤーの努力というものをまるで考えてません。

途中いきなり自機が**呪い**で羊になったり、16×16ドットになったり「ダルマさんが転んだ」をゲームシステムに**入れ**ようとして、自機と一緒に敵も止まってしまい、**結局全然意味のない**所なんか、このゲームのパンキッシュな所が出ていると思います。サウンドもメインBGMがそれぞれ自機の分一曲ずつしかなく、キャラクターを途中変更しない限り、**ずーっとこのまま**というのもこのゲームらしいです。きっとこのゲーム、各々**勝手に考えて**作ったのではないでしょうか。

そのチャレンジングスピリッツに花束を

ただ、このゲーム中に詰め込まれているアイディアの量は、質はともかく尋常ではありません。格闘の部分において既に「昇竜拳」「バルログの爪」「ダルシムの腕」の原型の様な物が存在していて、こいつが格闘物の必殺技の草分けかも知れないと思うとちょっと嫌です。このゲームは、DECOのチャレンジングスピリッツの歪んだ結晶なのかも知れません。このような作り方でヒット作に繋げるのは、ジョンメリックにスタイリーをさせるくらい難しいと思いますが、いつか成功させて、また椎茸に挑戦して欲しいと僕は思っています。

画：井坂恭一

プロフィール
がっぷ獅子丸(がっぷししまる)
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマーゲームの企画兼プロデューサー。手掛けた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事の葛藤に悩むシックでメロウな27歳。

トリオTHEパンチ
[ACG]

メーカー：データイースト／機種：アーケード／発売年度：'90年

アメゲーを始め海外ゲームは変なノリのソフトが目白押し。そんなファンキーな海外ゲーム『洋ゲー』をみなさまにご紹介！

今回の獲物

IRON SOLDIER

ダイナミック&パワフル!! ヒーローになれるアメゲー登場

ロボットに乗り込み敵と戦う。すべての敵を打ち倒し、戦いを征服した時オレはヒーローになれる。そんなバカな思考に突き動かされて、いろいろなロボットに乗り込みそして戦った。だが、どのロボットもオレの心が満足するモノではなかった。もうオレには乗るロボは無いのか！ そう思い絶望していた時、このソフトに出会った。

まず遊べるハードは「ジャガー」。よっぽどの人しか手を出さない、アタリ社が出した64ビットマシンだ。ソフトの味も日本にはないマクドナルドのラージサイズのようなヘビーなモノが多い。そんな中今回紹介する『アイアンソルジャー』は、今まで乗り込んだどのロボットよりもダイナミック&パワフルだった。

ダイナミック。それは武器。『アイアンソルジャー』は、ステージをクリアしていくごとに武器が増えていき、最終的には8種類の武器が使用可能になる。そしてその入手した武器を搭載可能な5カ所（両肩、右手、両腰）に自ら設定することが可能になっている。つまり自分のカッコイイ、強そうに見えるようにできるということなのだ。もちろん敵を倒すための戦略としての考え方もヨイのだが、それでは武器のもつダイナミックさを120%感じているとはいえない。そう、ロボットはまず強く見えなければいけないのだ。

パワフル。それはロボットの持

IRON SOLDIER

IRON SOLDIER [ACG]
メーカー：アタリ／機種：ジャガー／店頭価格（9月現在）¥5,480

© マイクロデザイン社

つ力。このゲームにおいてロボはすべてのモノを破壊しつくすことができる。ビルや工場、民家に給水塔、木に至るまで。武器による破壊活動をとるのもヨシなのだが、ロボの持つ最後の武器「アイアンフィスト」がビルや工場をたたき壊すその姿こそ、ロボのフルパワーをもっとも感じることができるのである。すべての弾が底をついた時、拳一つで敵ロボットに立ち向かう。これぞロボ、命をかけた男の戦いなのだ。

ロボの戦いも各ステージによってさまざまな作戦が用意されていて、破壊王だけではクリアするのは難しい。簡単なモノだと「敵の新しい武器をゲットせよ」や「敵の戦艦が港を出航する前に破壊せよ」など。大変なモノになると「味方司令部をすべての敵から守りぬけ」なんてのもある。戦いにバリエーションがあり、飽きることなく進めていける。

そしてその作戦の中、もう一つ戦略として考えなければいけないモノにアイテムがある。アイテムをうまく使える者がこの戦いを制するといってもいいぐらいそれはそれは大事なモノなのである。アイテムは建物を壊すことでその中からでてくるのだが、すぐにゲットしてはいけない！ ロボの状態を見て（画面にはロボットのデータがわかるように、コクピットにさまざまなゲージやレーダーが表示されている）まだイケると思うならストックしてその場に置いておく。こうすることでいざという時、負けそう死にそうな戦いに奇跡を呼び戦いを勝ちぬくことができるのだ。

己を、そしてすべての地形を知りぬいた者のみがこのゲームの勝利者となり記録される。これまでの戦いに飽きた者へこのゲームを勧める。

PS：洋ゲーのネーミングはオリジナルです。

プロフィール
WRITING
KENZO OKAMOTO
（アメコミ好きの28歳）。TV、CFなどで活躍する造形家。最近雪男のビデオを入手することに成功。次なる未知生物の連載（季刊「S.M.H」連載）に期待してほしい。スケジュールの過密度がピークに達している今、女性の膝枕にあこがれる今日このごろ。

●岡元、後藤両先生にはげましのお便りを書こう⇓宛て先は編集部「洋ゲー」係まで

COMIC by：後藤こうき　祝日生まれの地方イラストレーター。今回の原稿を仕上げるために、ジャガーとカセットを編集部から借り出しさせてもらい、「仕事のため」とかこつけて1カ月程返さずに遊んでいました。編集部さまごめんなさい。でも面白いゲームだったので、また遊ばせて下さいませ（笑）。ドラクエVIが出ますが面白そうだったら買おうかなァと思っていますのでどなたか御意見下さいませんか？

かけ値なしの!!本音連載

エビスからの手紙

第三回!!

差し出し人
飯野賢治

バーチャルボーイ様篇

全く新しい空間表現の提示。今回はこの素晴らしかったハズの任天堂「バーチャルボーイ様」に手紙を投函しました。

どうもお久しぶりです、飯野です。このヒヤヒヤ、ドキッチョのモー、グタン連載もついに3回目を迎えました。

最近は励ましの言葉もいただけるようになりまして…ですが、「今度は、コイツを書いてくれ」とか「この会社なんかどうだい」など、おススメの意見が多いので、ここで申し上げますが、私は決して〈必殺仕置人〉ではありませんので、よろしく。しかし、1回目の高城氏も2回目のSONYさんもなんの返事もないので、非常に寂しいです。お返事お待ちしておりまーす。

どこへ行かれるバーチャルボーイ様

さて、ホップ、ステップ、ジャンプの3回目のお手紙の宛先は「バーチャルボーイ様」です（怖ェー）。

この疑似少年ですが、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイに続く期待の任天堂ニューハードだったハズなのに、ナゼかイマイチ盛り上がっていないような気がします。ワープでも発売前は5人も問屋さんに直に予約をした程、盛り上がったハードだったのに、今となってはみんな「邪魔だ」といってダンボールにしまってしまいました。ショップさんの話でもハードの売れ行きもイマイチだとか、ソフトも在庫が多いとか、あまりいい話はないようです。

今回は、果たしてこのハードは何処へ向かって行こうとしているのか、そしてその方向に未来はあるのか？　を考えてみたいと思います（あの覗き込むスタイルがどうだとか、あの三脚みたいなスタンドがこうだとかは、今回はナシにして、ゲームの内容に直接かかわる話だけにしたいと思います）。

まずこのハードの特性を考えてみたいと思います。このハードは簡単にいえば、32ビットCPUによって立体視差によるバーチャル空間を作りだすゲームマシーンというのがコンセプトだと思います。

ようするに、このハードで一番大事なトコロは「飛び出す」ということであります。ここが他のマシーンと違うトコロなワケです。だから、「飛び出す」的な活発なイメージを持った、バーチャル〈ボ

この連載は「この人なに考えているんだろう」とか「コレはどうなんだろか」など、僕がゲーム業界に生きていて、その存在や行動が不思議に思う人やモノなどに、手紙を出してみようという企画の連載です。そして何か返事が返ってきたら、ここに載せてみようじゃないか、対談でもしてみようじゃないか、というワケなのです。

ーイ〉というヤンチャな名前を付けたのだと思います（ちなみに、ネーミングは糸井重里氏）。では、任天堂はナゼ、飛び出すハードを作ったのでしょうか？　飛び出すとナニがいいのでしょうか？
　この辺に、このハードの運命のヒントがある気がして来ます。

なぜ、ナゼ？　飛び出さない「飛び出す」ハード

　それでは、ナゼ任天堂は「飛び出す」ハードを作ったのでしょうか？
　アクティブなゲームは判定するゲームだといいます。プレイヤーは右から飛んでくる火の玉をジャンプして避け、左から迫る敵をキックして倒します。また、プレイヤーは上から飛んでくる敵を撃ち、下から飛んでくる弾をかわします。任天堂はこの右とか左とか上とか下とかいうものに、新しくXやYではないZ＝「向こう」とか「こっち」という要素を創りたかったのではないかと思います。すると、そこに新しいルールやゲーム性が生まれ、今までとは違う新しいゲーム（8ビットから16ビット、32ビットと「速くなる」という進化から生まれたモノとは違う）新しい「何か」が生まれると考えたのだと思います。
　では、新しい何かは生まれたのでしょうか？　任天堂は今まで、新しいハードを出すときは、そのハードの特性を活かした模範ソフトを作り、それをサードパーティーのお手本にするといった感じが見受けられましたが（SFCの時のモード7を使った「F－ZERO」やGBでの「TETLIS」でのパズル系お手軽ソフトの提案などがいい例）、今回の任天堂のお手本ソフトをプレイした僕の感想は「え？　こんなもん？」でした。ハッキリいって、新しさは感じられなかったどころか、〈飛び出して見えるだけの普通の従来のゲーム〉か〈飛び出してくるため当たり判定のよく判らないゲーム〉のどちらかしか感じられませんでした。果たしてこれは任天堂の狙いどおりのモノなのでしょうか？「それで良いのだよ。ハッハッハッ」というのでしょうか、それとも「いやー、ハードの実力を発揮させたら、お手本のようなソフトが作れんかった」なのでしょうか？　後者だとしたら、ナゼお手本が出来るまでハードの発売を待てなかったのでしょうか？　前者だとしたら、ムム…僕には飛び出すことの利点が感じられないのです。僕の感想は「飛び出して、だからどうした？」なのです。

納得できる「飛び出す」ゲームを

　もしこのハードが、前者のような、ただ〈飛び出してビックリ〉のハードであったら、飛び出してビックリの〈方法〉に大きな勘違いを抱えていると思います。ゲームというのは動いているモノなのです。で、あれば、ナニも止まった状態で飛び出てなくても、前のコマと比較して飛び出ていればイイと思うのです。僕には「テレロボクサー」の立体視差による飛び出すパンチよりも、「DOOM」系のゲームの、遠近法を使って描かれた、向こうから飛んでくる弾や、「バーチャファイター」系のゲームの、3D計算されたCGIのデッサンの狂いのないアクション（モーション）による、突然のパンチの方が断然〈ビックリ度合い〉が高いのです。見た目で飛び出していなくても、連続する動きの中で飛び出して見えればイイと思うのです。だって、みんな「F－ZERO」が出た時、体揺らしたでしょ。あの三半規管も狂わせるバーチャル感は凄かったと思うのです。また、見た目で飛び出しているとマズい点もあり、そのゲームが画面上の位置関係の判定でルールが決まっているゲームだとすると、見た目で飛び出していると判定がよく判らないといったマイナスの要素もあります。ゲームだって、なんですからこの辺の〈納得できる、できない〉

は大事なトコロでしょ。そうなってくると〈当たり判定のようなルールにかかわる大事なトコロは飛び出さない方がいい〉、すると〈でも、それじゃあ飛び出す意味ないよね〉となってしまうワケで、そのヘンの悩みがいま出てきているソフトに正直に出ていると思います。

どうか可能性を生かしフィールドの外へ…

僕はこのハードに可能性を全然感じないワケではありません。ゲームなどではない〈新しい何か〉のほうが可能性があると思います。しかし、その任天堂の持つ（暴力や性に対する）規制の問題や（開発機材や参入方法などの）高い敷居が、そういった新しい何かを創る可能性のある〈アーティスト〉を離れさせている気がしてなりません（パソコンやPSとかにいくよね）。また、ソフトの定価の大部分が4900円なトコロをみても、チョッとしたアイディアのゲームを生みだしづらい環境であるという気がします。

同じ開発責任者の横井軍平氏のつくったゲームボーイは〈遊ぶ少年〉となって、いままでとは違う外のフィールドに飛び出して行きました。しかし今のトコロ、今度のバーチャルボーイは飛び出していく少年の活発さがなく、内側に籠もっていく〈疑似少年〉でしかない気がします。新しいクリエイターによって創り出される、新しいソフトを与えて、初めてバーチャルボーイは新しいメディアとして、内側にある外という新しいフィールドに飛び出して行けるのではないでしょうか？

プロフィール

飯野賢治（いいの・けんじ）
株式会社ワープ取締役であり、企画・作曲家。最近のワープの広告はすべて作っているので、速いMACが欲しいと嘆く日々。「今度、日本ウニ倶楽部というのを設立するのでよろしく」とのこと。ワープはプレイステーション参入で何をする気なのかがナゾ。

読者プレゼント

押井守氏サイン入り「注文の多い傭兵たち」を3名様にプレゼント

今回プレゼントする本の著者、押井守氏は「うる星やつら２」や「機動警察パトレイバー」の監督としてアニメファンのみならず映画ファンにも人気の監督であり、また、「サンサーラ・ナーガ」シリーズの制作など、ゲームの世界での活躍もめざましい。この秋には氏が監督した、士朗正宗原作のアニメ映画「攻殻機動隊」が日・米・英の３カ国で同時公開されるとのことだ。その氏が月刊コンプティーク、月刊電撃王誌上で行っていた連載をまとめたものがこの「注文の多い傭兵たち　オシイマとその一党のコンピューターゲームをめぐる冒険」。「リプレイ編」と「企画編」という二部構成で、リプレイ編では氏が自身で遊んだゲームを題材に、氏の分身であるオシイマを主人公に物語が綴られ、企画編は押井守オリジナルのゲーム企画書で構成されているという楽しみな内容だ。この「注文の多い傭兵たち」を３名様にプレゼント。押井氏の直筆サイン入りという貴重品だ。この本が欲しい人は、どれだけこの本が欲しいかをハガキに書いて編集部までおくること。締め切りは１月15日（必着）。守れよ。

祝 アダルトゲームエッセイ第一回

ケロリーヌ不人気につきとってかわった新連載!!(しくしくしく…)

エロの星の名の下に…

新連載だよ!!

文・南敏久
まんが・けろりーぬ

いわゆる育てゲーって、今までやったことなかったんですよ。この「SEEK」にしても、「SM調教ゲーム」って所が心に引っかかったわけで。僕って衣装フェチで、裸がダメなんですよ。何か身につけててくれないと。せめて首輪とか手袋とか。「SEEK」ではそんな意味でヌード絵が少なかったので、最後まで幸せな気分で遊べましたね。

「SEEK」に出てくる3人では遥が一番好きです。高飛車で小生意気でリアクションが激しいんですよ。調教の経過でどんどん態度が変わっていって、なんか「ここまで堕としたぞ!」って達成感があります。途中出てくる体操着姿もいいですなあ。

逆に真梨乃はちょっと……こいつのSEXシーンに入った時にですね、ただこいつが「処女」だというだけで今までの淫猥な雰囲気が消えて何だか妙なサワヤカSEXを見せつけられるんですよ。今の今まで調教に明け暮れていた僕としてはそのギャップに腹立たしささえ感じてしまうわけです。同じ処女という設定にしても、もう少しひねって欲しい。だって今まで器具とか薬とかアナルとか、別に知らなくてもいいことばかり知っちゃった訳でしょ? その辺の複雑な心境とかもっと前に出して欲しいですよ。なんかここだけ「よくあるHなAVGの一幕」みたいなんだもんな——。あともう一人、桃美って子もいたけど、なんか印象薄くてあまり覚えてません。

恐らく「SEEK2」は出ると思う(っていうか、学園ソドムのEDにそれっぽいことが書いてあった)んですけど、続編にありがちな「イベントの強化」みたいなことはあまりしてほしくないですね。それよりも女の子のリアクションの幅をもっと広げてほしい! それこそ何度プレイしても「こんな反応見たことないぞ!」と感じるぐらいに。できればグラフィックも細分化してほしいですな。技術20と技術99の真梨乃のフェラチオが同じ絵だなんて少し悲しいですよ。

後は裸を減らしてほしいなあ。今回、着衣緊縛とかなかったでしょ。ほとんど半裸だったし。もうそろそろみんなも裸には飽きてきてるんじゃないかなあ。

それからPILさんは「SM専門メーカー」という事なので、ぜひプレイヤーがM側の「逆SEEK」を作っていただきたい。だって「S専門メーカー」じゃないでしょ。主人公は気弱な高校生(男)とかで、女教師や学級委員(女)、近所のお姉さんに調教されるの。「ときメモ」なんかとは違った意味でときめくと思うぞ。

南さんはこんな人だ。

おまけにどうもマゾらしい
ああ
もっと…

でも南さんはとってもお行儀がいいのだ。
ありがとう

それに造形の腕もあるんだよ。すごいね。

これが「SEEK」だ!! エッチだぞ。

南 敏久(みなみ・としひさ)……1973年生まれ。エロゲーム歴は7年。あまり活躍してない造形アルバイト。好きなゲームは横スクロールのシューティング。タンクガールの青い短パンに心ひかれる今日この頃。なんだかダメ人間街道直進中。

SEEK~地下室の牝奴隷たち~ [SLG]
ブランド名:PIL/機種:PC-98VX以降9821対応/価格:¥7,500/発売日:'95年3月31日

Video Game Modernology

電視遊戯考現学講座 3

ゲームはなぜ面白いのか？

田尻智

デザインの動機に影響を及ぼすもの

テレビゲーム制作の動機には、デザイナーの思想や社会背景など様々な要因がブレンドされている。ゲームと、ゲームをとりまく背景とは？

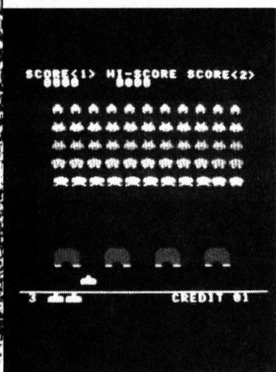
時代を背景としたインベーダー制作の動機

TVゲームは、さまざまな要素が多層化して形作られ、技術的なノウハウだけでは、成り立たないものです。では、他に必要なものはなんであるか？　答えのうちのひとつは、制作の動機にあります。題材であったり、時代背景であったり、作り手の思想的背景であったり、少し形を変えて、ゲームの中に取り込まれています。プレイヤーが、そこに触れたとき、メッセージや情熱を感じたり、制作者の経験してきた生活が透けて見えてくることがあるのです。

『スペースインベーダー』が例になります。'79年のあの頃、確かに『インベーダー』流行ったなあ、と思い出だけ残ってる人が多いはず。しかし、記憶をもう少し外側へ広げてみましょう。'77年に『スターウォーズ』が作られ、'80年『スターウォーズ／帝国の逆襲』とブームが起こる中、世界的に宇宙への憧憬が高まります。日本でも'77年に映画版『宇宙戦艦ヤマト』が公開されました。'79年に『銀河鉄道999』も公開。松本零士的宇宙世界観が、中高生のアニメファンを中心に、すごい盛り上がりを見せます。そして『スペースインベーダー』登場は'78年。つまり、こうしたブームとタイミングが一致しています。宇宙に何かありそうだという予感を、この時、世界のみんなが持っていたわけです。開発当初『スペースインベーダー』は、タンク戦のゲームだったといいます。戦車が真横に移動するのはどうも変だ、と懸案になっていたところ『スターウォーズ』が公開され、直接の影響を受けました。インベーダーならどんな動きをしてもおかしくないし、たとえ撃って殺しても倫理的に大丈夫、という思考プロセスを経て、インベーダーを撃つTVゲームが生まれたのです。

このあたりは、目線を引いてみると、歴史的に興味深いことが見えてきます。僕らの世代が体験するより、ずっと以前にも、すでに宇宙ブームがあったということです。'50年代、アメリカで、スペースオペラものの流行があり、小説から映画まで隆盛の時代を迎えます。特にSF映画は、B級と呼ばれるものも含め、各地の映画館で安く観ることができました。それらを、子供の頃観ていたのが、まさしく若いルーカスだったわけです。だからそのルーカスが贈る『スターウォーズ』は、宇宙ものの再興であり、ブームを一周した後の二周目なのです。

今度は、宇宙とゲームの、実際

のシンクロの仕方を検証してみましょう。ＴＶゲームには、'70年代から大きなヒットが続いたにもかかわらず、肝心のハードウェアはプアで、たいしたレベルでなかったのが現状です。それは、画面に表れていました。ゲーム画面全体が、いつでも真っ黒な地で、そこに、白色のラインでキャラクターが描かれました。全体を任意の色彩で塗るのは技術的にできなかったのです。しかし、画面を塗りつぶさないことで、真っ黒いブラウン管の表面が、まるで宇宙の広がりのように見えてくる、あるいは白い点を描き入れることで星に見えてくるという、演出への昇華が起こりました。以上の『スペースインベーダー』の例は、まさしく時代を背景として、ゲーム制作の動機が生まれたといえます。

宇宙ブームに影響を受けた『スペースインベーダー』のゲームデザイン。

デザイナーの思想が見え隠れする作品群

では、思想的背景がかいま見えるＴＶゲームには、どのようなものがあるでしょう。こうした話を知人と交わす時、よく例に挙がるのが『真・女神転生』です。『真・女神転生』は、ストレートにそうした味わいを持っていると僕も感じます。五島というキャラが出てくるのですが、彼が市ヶ谷で自殺するというシーンがあって、これは三島由紀夫を想起させる人物であるのです。ゲームの中で国粋主義民族思想グループが出てきて、反米的な考え方を持っている側面は、ユーザーにＴＶゲームが自発的に変わろうとしていると印象づけます。今までと異なる知的刺激を与える可能性を持っていると思います。と、いいつつも、多くのＴＶゲームにおいてしばしば見られるのは、思考のレベルで、もっと手前。要するに変わったことをやりたいんだ、という段階です。『暴れん坊天狗』みたいな、アメリカに復讐しに行く日本の天狗の話だとか、ありえないほど極端で破天荒なエピソードで綴る『東方見聞録』というのもありました。このタイプのソフトは、思想よりギミック、つまり手品をするのと似たような驚かしです。

ギミック派が一段落して、制作手法もこなれると、作り手が本腰を入れてクリエイティビティを発揮するようになる。今後は、かつて映画メディアが１００年かけて辿ったのと同じようなプロセスを、10年程度の猛スピードで経ると思います。もうひとつ。作者の社会的態度が、何らかの形でＴＶゲーム内に表現されることがあります。ロールプレイングゲームなどでは、主人公が王様につくか、革命軍に入るか、二つの道を選択する局面が見受けられますが、要はゲームの中で、正義と悪、倫理観みたいなことを、プレイヤーに問いかけたいわけです。これは現在のとてもオーソドックスな社会的態度が出てるパターンです。また『シム・アース』のように、ガイアを主体にした地球環境が作者の考え方であるとか、『シム・シティ』のアメリカの象徴的な都市計画の考え方を、僕たちはゲームを通して感じとるわけです。このタイプは、海外のソフトに比較的多く見られますが、国民のメンタリティがかかわっている気がします。『エコー・ザ・ドルフィン』も良い例。ただ、動物同士が争い闘うのがゲームの支柱で、どうもエコロジーと離れていく印象もあり、違和感が残ります。たぶん、思想をゲームできっちり語るには、まだ技術も手法もこなれていないんですね。でも、こうした動機をもって作る人が、今後穏やかに増えていくならば、真のゲーム文化の成熟の時代がやってくると思います。

（以下次号）

プロフィール
田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）がある。

スペースインベーダー [STG]
メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'78年

ゲーセンを取りまく様々な現状を調査分析する新連載！今回はゲーセンの女の子だ!!

…また負けた。この「風間準」に負けるのはこれで5回目。勝負に負けるのはいい。「風間準」に負けるのも我慢できる。ただ、推定身長170センチ体重80キロのムサ苦しい男の使う「準」に負けるのが勘弁ならん。どう見ても「準」てガラじゃねーだろ。ジャック2を使え、ジャック2を！どうせ負けるんならかわいい女の子の使う「準」に負けたいぞ、俺は。と、これは鉄拳2でのお話。

巷では女の子ゲーマーが増殖中なんて話を聞く。毎年発行されるレジャー白書によれば、この10年で女性のゲーセン参加率は15パーセントも増加しているとのこと。この数字だけ見ると事実かなという気になる。でも対戦格闘やってて女の子に乱入されたことってあまりないし、本当に女の子ゲーマーって増えてるんだろうか、なんて気にもなる。

そんな疑問を解消するには街に出て、ゲーセンにいる女の子に直接話を聞くしかない。という訳で、東京渋谷、池袋の2カ所でインタビューを決行。その結果をもとに、ゲーセンにいる女の子の人物像をまとめてみた。もちろん個々の事実は取材に基づくものであることはいうまでもない。

渋谷A子さん…ゲーセンに来るのは、デートの時に彼氏に連れられてくる時ぐらい。一人じゃ絶対来ない。だってゲーセンでゲームするのってすごくカッコ悪い気がするから。彼のプレーを横で見てるだけで、ほんとはすごく退屈なんだけど、彼がゲーセンが好きなんでそうも言えないし。だいたい家にもゲーム機あるのに、なんでわざわざ外でお金使ってゲームするのか全然わかんない、という21歳。

カップルが多いのは渋谷の特徴。ゲーセンで見かける女の子の7割くらいが2人連れだった。自慢げに自分のプレーを見せる男たち。女の子たちは顔では笑って見せてるけど、心のなかでは退屈しているらしい。気をつけよう。

渋谷B子さん…ゲーセンには友だち同士で来ることが多いかな。レースゲームとかUFOキャッチャーとかが好き。1回で500円くらい使う。それでもちょっと使い過ぎかなって。1回200円のゲームはちょっとやれないかな。だからゲーセンで何千円、何万円も使うなんて信じられない、という19歳。

渋谷で会った子の多くがこんな軽い感じでゲーセンを利用している。当然ゲームについてもそんなに詳しくはない。「良く遊ぶのはリッジなんとかっていう車のゲーム」と言った彼女の指さした先にはデイトナUSAが、なんてこともあった。でもゲーセンが、気軽に立ち寄れる遊び場になったことは歓迎すべきだよね。

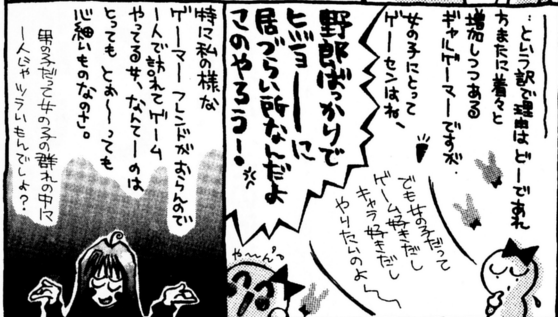
結局、渋谷では20人以上の女の子に話を聞いたが、ゲーマーと呼べるような子は一人もいなかった。

「準」使いのかわいい女の子への道のりは遠く険しいようだ。

さて渋谷から山の手線で15分の池袋で取材を続ける。渋谷で発見できなかった女の子ゲーマーをこの池袋で発見できるだろうか。調査すること数時間、池袋で会った女の子の平均像はだいたいこんな

感じだ。

池袋C子さん…好きなゲームは2Dタイプの格闘ゲーム。最近ではハンターとかZEROとかが好き。オートガードが入ってやり易くなったから。通信対戦は、負けると悔しいし、男の子に勝ったりすると何いわれるか分からないからあまりやりません。ついたくさんお金を使っちゃうので、50円のゲーセンが増えて欲しいなって思ってます。でもきれいじゃなきゃいやだな、という19歳。

池袋で会った子は、ほとんどがこういったタイプのまさに女の子ゲーマー。だいたいゲーム批評のことを、取材した子たち全員が知ってたんだから、その濃さが分かるでしょ。渋谷では新興宗教の勧誘と間違われてものすごい顔でにらまれるは、走って逃げられるはで大変だったというのに。いやーイイ街だ、池袋。

だが、こうもギャルゲーマーが多い池袋でも、負けても嫌な気分にならない、かわいい「準」使いの女の子は見つからない、というか3D格闘がいまいち人気薄なのだ。どうして2D格闘ゲームが好きなんですか？　と聞いて見ると、

「キャラが好きで、それを自分でカッコ良く動かせるのが楽しい」（21歳　家事手伝い）とのこと。3D格闘について水を向けてみると、

「なんか四角くてやだ」とつめたいご返事。続けて、

「バーチャ2のジャッキーとかリオンとかはちょっといいなって思うけど、鉄拳は…（笑）」。

それを言われるとツライ。確かに変なキャラクターばっかりだしカクカクしてるし。

やはり男性キャラが格好良くないと女の子にはウケないらしい。このままムサ苦しい「準」使い野郎と不毛な闘いを続けるしかないのかも。どうしても女の子と闘いたいのなら、KOF'95で草薙京サマ使いにならなきゃいけないんだろうか。で、きっとこう言われるんだ。

「あんな男に京サマ使って欲しくないわよね」って。

次回は「巣鴨とげぬき地蔵にじじいゲーマーを見た!!（予定）」乞うご期待！

検証

「理想」のビジネスコンセプトがもたらしたものとは？

これまでのゲーム流通とは違い、ある意味斬新な流通システムを構築したソニー。「理想」とまで言われた、その流通システムを検証する。

「アーク ザ ラッド」が流通にもたらしたもの

「アークザラッド(以下アーク)」は雑誌TV媒体等の大々的なプロモーションのおかげか、予約の段階で30万本近いセールスを上げた。ソフト発売当時のプレイステーション（以下PS）ハードの普及台数と比較すると、実に3分の1に近いユーザーが購入したことになる。

しかし本誌前号の批評で指摘したように、人気と内容が比例したゲームではなかった。小売りの現場からは「安くて有名ならどんなゲームでも売れる」といった声まで聞かれた。

事実、あるPSソフトの中古を扱う店では8月の段階で「アーク」は中古在庫のトップになってしまった。現在（10月末）の店頭中古価格は1500円まで落ちている。

PSを引っ提げ本格的にゲームビジネスに参入したソニー。顔も新しければビジネスコンセプトも新しいものだった。特に顕著なのがソフトの価格などを含めた総合的な流通システムだ。発売前繰り広げられたソニー側のビジネストークに、メーカー、小売店からは「それができれば理想だ」とおおむね賛同をもって迎え入れられた。

しかし、「アーク」の現状を見ると疑問符を呈せざるを得ない。はたしてPSソフト流通システムは理想のゲーム流通なのだろうか？　発売から1年たつPSソフト流通の現状とは？

「理想」のビジネスコンセプト。その内容

PSソフト流通の特徴と利点は以下の3点に集約できるだろう。

まず「定価販売」について。これは小売店が共倒れをおこしかねない、値引き販売競争を抑制できる利点がある。

そして「PSソフト中古販売の締め出し」。確かに中古販売がなくなれば、市場に出ているPSソフトすべてにメーカーは利益を得ることができる。

3番目に「問屋を通さない物流システム」。これはSFCなどのゲームソフト流通と違い、問屋の利益をなくすことでソフトの価格を抑えることができ、実際PSソフトは比較的安価に購入できる。

以上の3点を要約するなら「誰もが損をしない商環境」がPSソフトを管理するソニー・コンピュータエンタテインメント（以下、SCE）のビジネスコンセプトと言えるだろう。

ではこれらのシステムは、小売店の現場では、どのような感想を持たれているのだろうか。「定価販売」「PSソフト中古販売の締め出し」について、小売り店に対してのアンケートや取材を通じて聞かれた声を基に、PSソフト販売の現状を報告する。

現場から聞かれた「理想」に対する疑問符

まず「定価販売」について、全体的にどのような感想を持たれているのだろうか。「利益が取れ、

在庫過剰になりにくい」（A店）と賛同の声が聞かれた。しかしPSソフトは、法的に定価販売の義務が認められた商品ではない。なぜ守られているのだろうか。「契約上、割引販売しないことになっています」（A店）。契約で守られている訳だ。何も不満はないのだろうか。「レコード流通をゲームの世界にも浸透させたいと言っているのに、返品を認めないのはおかしい」（B店）。確かに「定価販売」をめぐる法制度を考えると、矛盾を感じざるを得ない。また取材を通じて、店の余剰在庫になっているPSソフトを買い上げ、別の小売り店に流す、いわゆる「バッタ屋」の存在と「逆流通」が明らかになった。返品がきかない定価販売の弊害が出始めているようだ。

「無言の圧力」で中古規制を維持するSCE

「PSソフト中古販売の締め出し」はどうだろうか。SCEは強制はしていないと言うが…。「契約上、中古を扱わないことになっています。強制的にではないんですが、契約書に明記してあります。一時期中古を扱っていましたが、ソニーから中止の要請を受けやめています」（A店）。「以前は中古を扱っていたが、ソニーの要請により現在は中止しています」（B店）。契約書に明記では強制ではないのか？　両店とも以前は中古を扱っていたが、トラブルはなかったのだろうか？　「ソニーは直接は言わないが、新作本数カットや出荷を遅らせるなどの圧力をかけられたような気がする」（A店）。「特になかったが、限定品などの割当が削られそう。しかし中古はぜひ扱いたい」（B店）。SCEの「無言の圧力」を感じられているようだ。ではPS新品を扱わず、中古のみを扱っている店での現状はどうか。「黙殺されている感じですね。周辺の店が扱っていないため、中古が集まり過ぎて価格が他の中古ソフトと比べて早く落ちます」（C店）。こうした声を聞くと、PS中古販売は自然消滅していく印象をうけるが、最近小学生たちの間で、お互いのPSソフトを持ち寄り売買する姿が見受けられた。中古規制は、SCEも意図しなかった「不健全な市場」を生み出しているのだ。こうした現状を考えると、中古規制をすることは「理想的な流通」を作り上げるのに必要なことなのだろうか？

PS流通、その統制経済的なやり方の行方

SCEはソフトの内容に対して口をはさむことができるし、流通も一手に管理する。ある意味強権的にPS市場全体を動かせる力を持つ。それゆえ小売店はどんな契約でものむしかないのだ。そのため問題が表面化してこなかったが、返品ができないシステムが遠因になっておきているバッタ屋の横行、契約不履行に対する圧力など様々な問題を抱え始めている。「誰もが損をしない商環境」。そのコンセプトは素晴らしいが、現状では額面どおりに受け取ることができない。SCEがリーダーシップを持って問題点の修復に着手するか、これからの成りゆきに注目したい。

流通事情

「VF2」をめぐる市場の駆け引き

最近「セガブランドのサターンソフトに対して、小売店からの返品をうける流通システムが導入される」という噂が流れている。これが実現されれば、まさに革新的なゲーム流通だ。小売店の期待はかなり高いことだろう。しかし、あくまで噂の段階。

ある大手ゲーム量販店に、こんなお触れが届いた。「VF2を大量入荷したくば、今市場にでているセガブランドのサターンソフトの値引きを1割に抑えるべし」。先ほどの小売店の期待感に冷水を浴びせるような「お触れ」が意味するのは、定価販売を視野に入れた実験なのだろうか？　現在、市場に多少の混乱はあるものの、期待感の方が高いせいか、声高に批判する店は少ないようだ。噂で終わってほしくないものだが……。

アンケート、取材にお答えいただいた小売店の皆様。ご協力ありがとうございました。

第二特集

裏ソフトの

正規のルートで流れない、あやしいソフトの実態とは!? 国内の現状とコピー天国台湾で徹底取材、その実情に迫る!!

ゲームユーザーの間で初めて「裏ソフト」というものが話題になったのは、たぶん「ハッカーインターナショナル」の登場からだろう。彼らはゲーム業界のインディーズを名乗り、独自の流通ルートを使ってファミコンやPCエンジンのソフトをリリースし販売した。そのほとんどはいわゆる「アダルトもの」。ドラゴンクエストなどのパロディが中心だった。そのことについては、もちろん任天堂も黙ってはおらず、その辺の確執についてはちょっと業界ネタに詳しい読者ならご存じだろう。

では、「裏ソフト」とは何だろう。私たちは、その言葉を聞いてどんなことを想像するのだろう。一般的に「裏ソフト」といえば、コピー商品やメーカー、

「濃密」な生態

専門機関の規定を無視したオリジナルの商品に限定される。そこは普段私たちが目にすることもない、異質な世界が広がっている。著作権を無視したお手軽なコピー、規制などあざ笑うかのような過激な表現、露骨な性描写、暴力的な映像…。理性とはかけ離れたタブーの世界。確かにそこには妖しい魅力があるのかもしれない。

「好奇心」。人間はいつでも「パンドラの箱」を開けたがっている。

光があれば闇がある。文化は「裏」がなければ成熟を見ないともいわれるが、ゲーム業界も同じなのだろうか？　実態の見えない「闇」の商品。その生態とは…。

裏ソフトとは何か。

一般の店頭には決して並ぶことのない商品。それが裏ソフトだ。華やかなゲーム業界の裏側で確かに存在している裏ソフトの実体とは何か。

ゲーム業界の闇の部分「裏ソフト」とは何か

「SFCでエッチなゲームが遊べる」「ROMカートリッジのゲームがコピー可能」。このような広告（または噂）を耳にしたことはないだろうか。

一般のゲームショップでは決してお目にかかることはできないものの、秋葉原など一部の地域の限られたショップや、通販を中心にして密かに出回っているソフト群。それらは、確かに存在する。大きく、次の2種類に分けられるだろう。

一つは家庭用ゲームソフトで、ハードメーカーとサードパーティ契約を結ばずに、独自に制作、販売されているソフト。そしてもう一つは、既存のゲームのコピー商品や海賊版、また、キャラクターや設定、プログラムの一部のみを変更、流用したものだ。

そこでこの両者について、その隠された実体に迫ってみたい。

処女と童貞の初体験シミュレーション、それが最近話題になったPCエンジンのゲーム「しあわせうさぎ」だ。もちろんNECの許可を取っていない、立派な裏ソフトである。

本来、家庭用ゲーム機でゲームソフトを制作する場合、ソフトメーカーはハードメーカーとサードパーティ契約を結び、ゲームの制作前にソフトの企画について、ハードメーカーのチェックを受ける必要がある。これにより、ハードメーカーは粗悪なソフトが市場に流れて市場が混乱したり、クソゲーの洪水に陥ることを防ぐメリットがある。

ところが、このチェックの為に、ソフトメーカーが作りたい物を作れないという問題も生じてくる。特にアダルトものに関しては、家庭用ハードでは自由な表現は難しい。そこで、それでもこうしたソフトを作ろうとするソフトメーカーが、裏ソフトを作るわけだ。

この裏ソフトの元祖メーカーはハッカー・インターナショナル。昭和62年1月にソフトを発売以来、ハードメーカーからの再三の警告を受けながら、ドラクエのHパロディ『ボディコンクエストI』などのソフトを発売し続けている。その後PCエンジンに開発を移行して、現在も活躍中の老舗メーカーだ。

その一方で冒頭の「しあわせうさぎ」（アジア研究会）、SFCの美少女SM調教ゲーム「瞳」（西

人気裏ソフト「しあわせうさぎ」の最新作。質もアップしている。

台湾で押収された本物そっくりのコピーソフト。海外での取り締まりは難しい。

武企画）など、新しいメーカーも台頭しつつある。

　こうしたメーカーの流通は全国でも限られた地域であることが多い。流通をハードメーカーが握っているからだ。そのため、限られたショップと直接取引したり、通販で販売されているのだ。

コピーツール、海賊版…実体は混沌としている

　一方、コピーソフトや海賊版ソフトといえば、香港や台湾といったアジア各国が主流である。新作ゲームソフトがフロッピーディスクにコピーされて1本数十円で販売されたり、1枚のCD-ROMの中にSFCのソフトが数百タイトルもコピーされて販売されたりと、その手の話にはキリがない。

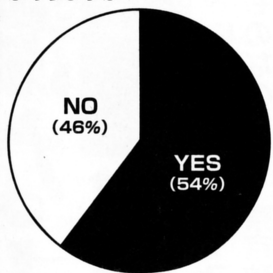
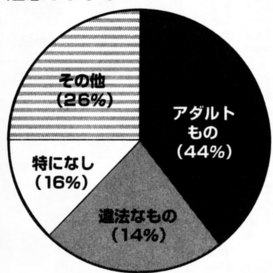
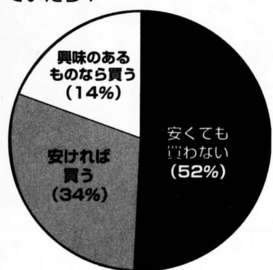
　もっとも、ファミコンで初めてコピーツールを開発、販売したのは前述のハッカー・インターナショナル。ディスクシステムのソフトを自由にコピーしてしまう「ディスクハッカー」というソフトがそれだ。コピーツールを持っていても、個人の使用の範囲内で複写を行うのであれば著作権法違反にはならない。著作権が適用されにくい部分をついての開発、販売だった。しかし、「ディスクハッカー」は任天堂の販売禁止の仮処分を受けたことと、ディスクシステム自体の撤退により消滅する。

　ROMカートリッジのゲームがコピーできる本格的な機械は、'91年香港で誕生した。SFC用のコピーツール「スーパーマジコン」。以後、台湾・香港の業者を通じて日本にも上陸。その後自機のライフアップや無敵モードなどの付加価値も加わり、現在では秋葉原の一部の店舗や通販を中心に、国内でも販売が行われている。また、既存のゲームの海賊版（マリオの格闘ゲームなど）も、海外で作られ世界中で流通している。

　一方国内では、ユーザーの間で日常化しているパソコンソフトのコピー問題がある。また、最近ではニフティサーブなどパソコン通信上でコピーソフトを販売したり、パソコンの値引き分としてコピーソフトや海賊版を抱き合わせて販売するケースなど、手口も巧妙化しているのが現状だ。

　ゲーム業界のもう一つの顔、裏ゲーム。そこにはどのような素顔が隠されているのだろうか。

本誌読者によるユーザーの意識調査

Q1. あなたは裏ソフトに興味がありますか？

Q2. 「裏ソフト」と聞いて何を連想しますか？

Q3. コピーソフトを安く売っていたら？

裏ソフトに関しては「裏ビデオもあるし、構わない」という意見が多かった。好奇心が先に立つためか、あまり違法性は感じられないようだ。対照的に、コピーソフトには「許せない」という厳しい声が集中。ゲームは作品という考えが定着しているようだ。

裏オリジナルソフトにおける、過激な表現と異質な世界

独自のルートにより流通する、「裏オリジナルソフト」たち。その内容はどのようなものなのか？ 東京秋葉原にて取材を実行、完成度を探る!!

秋葉原の電気街でアヤしいパッケージを目にした。お世辞にもカワイイとは言えない女のコのアニメがプリントされている。これらは家庭用ゲーム機のソフト。しかしながら、正規のルートでは流出されていない、いわゆる「裏ソフト」である。

…中身が気になる。どのへんが「裏」なのだろうか？ 我々がいつもプレイしている「表」のソフトとの違いとは？ 猥褻なセリフ、刺激的なビジュアル、暴力的なシーン…。パッケージを見つめるにつれ、どんどん想像がふくらみ、好奇心が芽生えてくる。

今回は、密かに話題を呼ぶ2本のタイトルをプレイし、裏ソフトなるメディアをじっくり探索してみるコトにした。

一部プレミアム『しあわせうさぎ』

ギャルゲーユーザーという言葉から連想されるのは、「暗い」「オタク」「アニメファン」といった偏見的なもの。一般的にイメージはよくない。そんな物陰めいたマーケットを狙ったこのゲーム。PCエンジン用として発売され、当初首都圏以外の地方限定の流通で世に出回ったとされている。その希少性にユーザーは価値を求め、予約完売してしまうほどの人気。中古品も非常に入手困難であり、まさに「レア」なソフトと言うに値する。

さらに、裏ソフトでありながら、コピー品も出現するありさま。しかも、定価9800円に5000円～10000円程度のプレミアム料金が上乗せされ、販売されている。ユーザーが手に入れにくい

第1作目「しあわせうさぎ」。人気作で一部では、プレミアム商品となっている。

その一本は愛くるしいセーラーZの唇めがけて突進した。
セーラーZは顔をそむけて陰茎を

第2作目「セーラーZ・とらわれうさぎ」は人気アニメのパロディ的作品。

という点に着目した業者が、事業の一環として手を下しているようだ。また、これらのコピー品は、外観（パッケージ）を見る限りでは、オリジナル物とまったく判別がつかないため、「裏のまたさらに裏ソフト」と知らずしてプレイしているユーザーは数多いと推測される。ちなみに、内容的にはまったく同じ。

さて、気になるそのゲーム内容についてだが、いきなりのシチュエーションから始まる。舞台となる自室の部屋に、女のコが遊びに来たという設定。もうやるコトは「アレ」しかないというカンジだ。

システム的にはオーソドックスなアイコンクリック式で、画面切り替えやシナリオの進行速度もテンポがよい。操作感でストレスを感じるコトもなさそうだ。

…さっそく、「アレ」をやるために女のコにアプローチしてみる。この女のコ、バージンでありながらけっこう積極的で大胆。「ハズかしい…」などと言いつつ、上着をヌギヌギしたり、キスに応じたり…。だが、簡単にコトが運ぶであろうと思うとそうでもない。Hゲームには絶対必要な「じらし」が丹念に描かれているのだ。それは、ビジュアルの面もしかり、シナリオの部分では特に感じられる。スムーズに女のコが要求に応じてくれるでもなく、じらし過ぎるでもなく。微妙なコースラインを繊細かつ丁寧にたどっている。巧みな演出。思わず…（カタくなる）。

演出の面ではもう1点感心した項目がある。それは、女のコに触れたときに発声されるアエギ声。演出としては当たり前かもしれず、発想的には非常に原始的かもしれない。声の質もAVから抽出してサンプリングした様なチープなもの。しかし、なぜか「ホッとする」のである。しかも「声まで入れてくれてありがとう」という制作者への感謝の意まで生じてくるのだ。忘れかけていた「ユーザーフレンドリー」という言葉が頭の中をよぎった瞬間でもあった。

ゲーム性に関しては、「表」のソフトにも劣らないと感じたが、このタイトルの最大の魅力は、やはり存在自体の希少価値に尽きる。ユーザーは、このゲームソフトをアヤしい「グッズ」としてとらえ、それを手に入れた悦びに単に酔いしれているのではないだろうか。

過激なSM表現『瞳』シリーズ

対して、こちらのタイトルは、その絶望的にラジカルな性描写で一躍アンダーグランドメディアで知名度をのし上げてきたゲーム。まさに「裏ソフト」というにふさわしい内容である。すでに3作目までリリースされており、回を追うごとに無慈悲さを極め、その独特の世界観を支持するユーザーも

COMIC BY 押田J.O.

徐々に増えつつあるようだ。

ゲーム展開としては、学校のクラスメイトである「瞳」をプレイヤーが一定期間（日数）調教するというもの。縄で縛る、放尿させる、地下室に監禁する…。陰湿で狂気に満ちた手段を用いて女のコをイジメ抜く。

このゲームはズバリ、「ピーキーなゲーム」だ。長所の陰に常に短所を持ち合わせ、またその逆もある。特にその傾向が目立つのが、ストーリー。調教方法はいくつかあるが、基本的にどんな手段を浴びせても、瞳嬢は受け入れてくれるのである（ただし、システムで調教を制限される場合もあり）。

「ＳＭ調教師　瞳」のリミックス版。絵はつたないが、内容はかなり過激。

これではユーザーに、「こんなコトやったら彼女に嫌われるんじゃないか…」という感情移入を抱かせるコトが不可能だ。こうしたマイナスの要素がないという点は、魚が釣れすぎる釣堀と一緒で楽しくない。ゲームに「不安」という感情は絶対に必要である。

…しかし、扱っている題材がSM。実際にこの世界では調教主の命令は絶対的なものを誇り、調教される側、いわゆる奴隷には拒否の権利は与えられていない。したがって道理的なズレはなく、むしろこれが正解なのである。…深く考え込んでしまう。

「日本愛玩協会」というアヤしげな組織が実際に存在する。この愛玩協会とは、SM歴5年以上の方々が集い、縄の縛り方や調教方法などを訓練し、検定を行う機関である。実は、会の最高顧問であるY氏にお願いに上がり、今回このゲームをプレイしていただいた。おそらく、この様なSMのプロフェッショナルたちをターゲットにソフトを作ってはいないと思うが、ぜひ参考意見を伺いたい。「10人の人間がいたとする。するとそこには、『性癖』というものが12パターン存在する。人それぞれ、性に関する受け止め方がバラバラなんだから」最高顧問はこう語って下さった。そして、このゲームはユーザーの「オカズ」に成り得るかとの問いに、氏は「NO」とお答えになられた。理由は、先ほどのお言葉の通りだそうである。「しかし、劇としては大成功だ」最後に気になる発言を残していたのが印象的だった。

眼球をえぐり出す、肉体をポンプで膨らませるなど、我々の想像を越えた描写がガンガン飛び出すこのシリーズ。エンディングに関しても、彼女が手首を切り、自殺を図るなど、人間の行動を究極域まで引き上げている。この大げさとも言える表現は、ゲームという「劇」を描くにおいて、大事な要素であるのではないか。その舞台として、「SM」という題材を選んだ作者のセンスに、多少の疑問符は生じるが…。

（イワタカヅト）

究極の『裏』イソターネットとは

「悪魔に魂を売った」と自らを訴える関係者たちの手で作られた草の根系ＢＢＳ局。インターネットのアブない情報だけを抽出し、暗黒の情報交換が行われている。元米国大統領ＪＦＫの死体をはじめとする残酷写真の公開、セナの墓石のかけらやアブない薬、東南アジア発の恐怖マンガなどのカルトグッズの売買。この世の「裏」をすべて集結させた様な恐るべき空間である。

一度ノゾいてみたいという方は、左の宛先に資料を請求してみてはいかが。入会金無料。年会費は３０００円。

●東京イソターネット
〒101東京都千代田区
神田神保町1ー1ー9
稲垣ビルBー73

「裏ソフト」に関してメーカーは何を思っているのか。

MAKER INTERVIEW

任天堂は彼等を責める権利を放棄していません!! ……任天堂

任天堂は、ファミリーを対象にしたゲームソフトの世界において、週刊誌等、他のメディアに見られるような劣情にのみ訴えるようなものがあってはならないとの基本スタンスを堅持しています。

ゲームソフトは創作の世界で質の向上が求められ、また進化しなければならない状況にあります。そうしなければ実用品でないゆえにマーケット自体が消滅してしまいますが、この種の「アダルトもの」に手を染めると、そのクリエーターの向上どころか低下しかありません。私たちはゲームの内容面の維持向上のために、ライセンスシステムを採用し、堅持してきました。これが、マーケット維持拡大に大きく貢献したと思います。

このように善良な人たちが営々と築き、向上させようと心血を注いでいる中でそれに「唾」しているアウトサイダーは悪そのものです。警察、各都道府県、教育委員会、ユーザー(親)等から多数「こんなものを許可しているのか!」との問い合わせもありました。

それらを取り締まる具体策は現時点では申し上げられませんが、任天堂は彼等を責める権利を放棄していません。

同人誌レベルですね。NECは関知いたしません。 ……NECホームエレクトロニクス

当社がライセンシー契約を結んでないソフトなどが出回っていることについては、特にクレーム等も来ていませんし、PCエンジンのイメージを傷つけるといったところまできていませんので、今のところアクションを起こすというようなことは考えていません。ただ、こういったソフトがどんどん増えて、市場を混乱させる状況等になりましたら、何か手を打つことを考えます。また、当社には各ソフトハウスさんにお願いしている倫理規定というものがありまして、そういったものを著しく侵害するものに関しては取り締まりの対象になることもあります。

あとは本数ですね。何千本かんでもないソフトですけど、何万本か規定はありませんが、急激に数がでているような状況をキャッチすれば、それも問題になるでしょう。ただちゃんとした問屋は扱わないでしょうし、同人誌のようなレベルを脱していないと考えています。こういった「裏」的なものは、売れ出したら必ず出てきます。仕方ないなという感じですね。逆にそれだけ人気が出ればうれしいと。どちらにせよ、これだけゲームという文化が広がってしまうとメーカーがどうするということではなく、我々の手を離れて一人歩きし始めてしまっていると思います。

裏ソフト制作者直撃インタビュー!!

なぜ『裏』なのか?

**彼らはなぜ違法な「裏」ソフトを作るのか?
何が彼らを動かすのか?
その素顔に迫る!!**

某ソフトハウスプログラマー。周囲には内密に、「裏」を作り続ける。23歳。愛車はイタリア製という生活。

「裏をやってるコトは他人には言えない」

ボクが制作にかかわったのは、シリーズもので1作だけです。作品性を上げるためにクライアントから声が掛かかりまして…。クライアントはお金を出すだけでして、企画自体はボクらが。

そもそも裏ソフトを作ろうと思ったキッカケはですね、今、ゲーム問屋さんがツブれそうなところが多いんです。そうなると、問屋さんは小資本で高利益を上げようと努力するワケです。その動きに、ボクが携わっている裏ソフトは大いに役立ってます。いわば、問屋さんを支えているんです。問屋さんをツブさないためにも、捕まらない（警察に）程度に作ってしまおうかな、というのが最初の動機でしたね。

メーカーだって、こういうソフトをツブしにかかるより、ほっといて市場を拡大させるために、つなぎ止めておいた方がいいという考えを持っているハズなんですよ。

ボクは、ゲーム業界でずっと仕事をしてきて、裏と表を行ったりきたりしてるんですけど、やっぱり裏がなくなったらこの業界マズイですよ、ハッキリ言って。

それに、裏ソフトはゲーム業界古い人間じゃないと作れないですね。ボクはコミケの世界には批判的な人間なんですが、アソコ専門で商売やってる人間が、問屋とかの流通を知ってるとは思えないんです。問屋と深い関わりを持っていないと売り込めないですよ。それに加えて、たった1カ月という与えられた短期間で開発できる能力を持った人間の集まりであると考えていただいて結構です。本当にプロとしての利益を考えてやってますから。

…ヤのつく人が絡んでないかですか？　ゲーム業界、ヤのつくような方が多いような気がしますけど（笑）そういうのは一切ないです。ですが、ボクらのクライアントはナゾですね。所在も知らされてませんから。ちなみに、このクライアントが出す開発資金は、源泉徴収とか出ない、いわゆる「裏金」ってヤツです。

これからもずっと裏ソフトを作っていこうとは思ってません。ボクもこの業界の表の世界でゲームを作ってるワケで、裏ゲームを作るのは、片手間にできる仕事量じゃないですから。正直言って、ボクらのメンバーの中では、誰も作りたいと思ってません。頼まれればやるかもしれませんけど。ですから、ソフトの売り上げなんて全然興味ないし、関与する気もサラサラないし。もちろん、この裏ソフトを作ってるなんて人には言えません。自分の作品だと言って胸張れるワケでもありませんしね…。ただ、表のソフトをやってるよりは、裏ソフトを売った方が確実に儲かるコトだけは事実です。

裏ソフトってどんなもんかですか？　ボクは「オタクのオカズ」としか考えてませんね。それでオカズに成り得えなくても「ヘンなもんに9800円出しちゃったけど、まぁこんなもんか」ぐらいのソフトでいいワケで。福袋的っていうか、そこがまたオモシロイとこだと思うんで。（談）

現在は「裏」制作が本業。いつかは「表」で栄光を掴むことが夢。22歳。ソフト制作費はすべて自分のポケットマネーから。

「別に隠しだてするようなコトじゃない」

実際問題として、非常に低予算なんですよね。だいたい100万円とか。それで1本あげる。制作期間は、長くて2カ月、短いときで2週間なんてのもありました。企画の段階からそれですよ。そうするとですね、どうしても内容的に妥協しなきゃいけないコトっていっぱい出てくるんです。で、その結果出来上がったものって、やっぱしユーザーさんに申し訳ないものになってしまう。ただまぁ、話題性だけで売れてしまうのがまた悲しいところでして…。

例えば、その話題性だけで食っていこうという意識はないと言ったらウソになるんですよ。実際それによって利益が上がっちゃうのはあまりよろしくないと思います。ボクとしても、本当は捨てたい部分なんですが…。

まともに売られているソフトに対しては、十分意識しています。でもアレって、表現の問題がイロイロあるじゃないですか。それに対する挑戦みたいな気持ちはあります。

ウチのゲーム作るときのポリシーとして、プレイは30分で終わらせるというのがあるんです。ゲームをやっている人間なんて集中力が持続できるのは大体それぐらいでしょ。その間でエッセンスや伝えたいテーマをすべてを見せられるようでないと。それと後は、カセットを入れてすぐに「オカズ」として使えるものにしようと。このテのゲームって「アヤしさ」を買うワケじゃないですか。それを裏文化は逆手に取っていますけど、ウチとしてはそれを裏切るような意外性を持たせたいんです。「おや？　このゲームひょっとしてオモシロイぞ」みたいな。

ウチの連中は、大体みんなゲーム業界辞めてきて、できれば再び表の世界に行きたいけど、今の状況だとキビしいんで、その準備というか叩き台を作ってるんです。それを元手にいいものが作れるようになれたら、自分の道をそれぞれ進もうかと。そういう方向でやってますんで、買っていただいた方々には申し訳ないな、というのが本音です。ホントに。

…ところで今、警察にせっつかれているんですよ。猥褻図画販売になるって難クセつけられてるところなんです。実はこないだ事務所に手入れがあって、コンピュータ3台とデータ関係がゴッソリ押収されちゃって…。でも、ウチは困らないんです。データは全部バックアップ取ってますし、隠し事務所もありますから（笑）。

コミケなんかにも個人的に出店してます。基本的には、表現の自由ってコトで、あれと同じノリでゲームも作ってますね。

裏ゲーム作ってるコトって、別に隠すようなコトじゃないんじゃないですか。そのおかげでウチらは実力も上がってるし、隠したってしょうがないと思いませんか？　やっぱりカタい頭持ってたんじゃゲームなんか作れませんって。（談）

タブー・快感…彼等の行方

私たちはなぜ、「裏」にひかれるのか？ そして、彼等はなぜ「アウトサイダー」と呼ばれながら「裏」を作り続けるのか…？

人間はタブーを犯すのを好む動物である

　すべての人間は成長過程において、しつけや教育から『タブー項目』を脳内にプログラミングされる。殺人、ドラッグ、人肉嗜好、近親相姦…。これらの行為を序列しただけで『やってはいけないこと』と我々は本能的に判断してしまう。と同時に『好奇心』という禁断の感情が芽生えるのも事実。

　例えば万引き（著者も幼い頃経験があるが）。あれはタブーなものと好奇心の不気味な関係を描く、略図的行為なのではないだろうか。窃盗というあからさまな禁じ手。犯罪であることは言うまでもない。…ではなぜ行うのか。それは、店員の目に触れず、品物の持ち出しに成功した直後に『快楽』という感情の花が開花するからである。

　我々動物は、この『快楽』の種子を常に持ち歩いており、その種から花を咲かせる『きっかけ』を模索しながら生き続けている。正しい方角に向かって快楽を追求する場合もあれば、前述の万引きのような非合法的手段に進んでしまうケースもある。その補正手段としてルールが設けられた。それが憲法であったり、制度、規制である。

　それは『表現の世界』にも当然しかるべきであり、各媒体ごとに企業や団体が牽引車となって、過失思想を制御する『網』を形成している。…だが、その網を『過激な描写』という鋭利なアイテムを用いて粉砕し、あえて規格外の手段を選択することでエクスタシーをつかみ取る表現者も少数派ながら存在。その快楽を貪るスタイルは、文字や映像となって氾濫し、今や規模を広げ市場化している。

　タブーをあえて犯して得る快楽。すべての生命体の中で、おそらく人類だけがその心地よさを知り、そしてごく一部の人間が実際に行動に還元しているのである…。

洗練されていない幼稚なエンターテイメント

　タブーの世界を演じたいと願う者たち。彼等彼女等は常識を歪曲させ、混沌と殺伐のコンチェルトを奏でようと指揮棒を握りしめる。しかしその狂気に満ちたエスプリは、ほとんどの媒体において『規制網』をクリアできない。それをあえて表現したいとなれば、行き着く先は『裏舞台』。アングラ演劇、同人誌、そして裏ゲームソフト…。暗黒のステージは、表舞台からつまみ出された毒々しい表現を優しく歓迎してくれる。これらはなぜ『表現の自由』から見放され、裏舞台へと押しやられているのであろうか。

　性器を見せる、生首をかざす、

裏ソフトの濃密な生態

内臓をえぐり出す、人種差別…。過激な描写素材はいくつかある。これらはすべて、根回しも伏線も必要とせずに、ユーザーを驚嘆させることが可能であり、しかも爆発的なエネルギーを持ち合わせたものばかりだ。タブー項目から抽出した素材というのは、それ単体のみで一人歩きが十分可能なぐらいカロリーが高いものなのである。まるで、お湯を注ぐだけのカップラーメンみたいなもの。特別な調理法も必要とせずに、一つの作品が完成してしまうのである。

今日の裏メディアで用いられる表現素材群。この内容を冷静に分析してみると、次のような結論に結びつく。

裏ソフトを通して彼らは何を語るのか…。

●あらゆるタブー項目に目を向け、重箱のスミをつつくようにして摘出した『だけ』の、発想的に非常に安易なものである。

その稚拙な素材を操り『作品っぽいもの』を生み出している作り手は、晴れの表舞台に登場することはやはり困難であろうし、まして脚光を浴びるなどといった状況には、到達距離があまりにも遠すぎる。

裏の表現者たち＝『ヤンキー気質』

グリーンのカラーコンタクトを装着した茶髪の女子高生が、制服を着たまま立ちヒザでタバコをふかしている。…今日、渋谷の喫茶店で遭遇した光景。自宅の前を、地面が割れるほどの爆音をなびかせ暴走族が疾走した。…たった今。彼等彼女等のオリジナリティあふれる自己表現手段である（違法ではあるが）。その背後には『破壊の美学』『悪』『禁断』『非合法』といったタブー世界の流れをくむ小微粒子が見え隠れする。これらの項目に共感している人種のことを我が国では『ヤンキー』と呼ぶ。クラスに必ずといって存在する社会性に欠けた劣等生もこの人種。ゲーマーやアニメファン、各種クリエイターとは対極に位置する存在である…と思ってはいけない。

過激な描写を愛する作り手、またそれにまつわるギャラリー。裏舞台を支えている人間たちの動力源は『規制』や『ルール』なのである。その機軸の存在を意識しつつ、罪悪感を抹消して活動を展開するという点において『裏の表現者はヤンキー』という私説を打ち立ててみた。少なからずも精神構造において接点はあるハズである。

…さらに説を広げよう。行動の性格の違い、すなわち表現手段がアクティブであるか、はたまた密室的であるかで（心理学的にはトーンスケールの相違という）このヤンキーという人種を大きく2つに分割し、それぞれに名称をつけさせていただいた。前出の女子高生や暴走族、これらはそのジャジャ馬的な行動から、

●躁（そう）ヤンキー

と呼ぶ。そして、裏舞台で書籍やゲームソフトなどを送り込む関係者、これらはその病的なイメージと気密性を帯びた行動から、

●鬱（うつ）ヤンキー

とあくまでも主観的に命名した。ただし、この説に自覚を持つ当事者は皆無であろうし、逆に反感を呼ぶかもしれない（特に後者に該当する方々から）。

魔性の魅力と引力を同時に放つタブーワールド。その独自の世界観から立ち昇る妖しい蒸気を浴びた瞬間、タブーなものを扱う裏舞台の作り手たちと、禁断の握手を交わしてしまう可能性は誰にでもある。我々が『好奇心』というものを抱き続けるかぎり『ヤンキー』への道は永遠に閉ざされることがないのだから…。

文責・イワタカヅト
構成・編集部　斎藤

プロフィール
イワタ　カヅト
1967年生まれ。脚本家。ベルリン、デトロイト、ロッテルダム系のアンダーグラウンドテクノミュージックを崇拝するクラブシーンマニア。また、秘密イベントや地下パーティー等の催しにも頻繁に顔を出す。「裏世界の人間」とは著者であるこの男自身なのかもしれない…。

実録台湾取材

～コピーソフト問題～

コピー天国？台湾の実情

「100in1」「改造ストII」「コピーツール」等々。こうした言葉が乱れ飛ぶアジアゲーム市場。果たしてその実態は？ コピーによる弊害はあるのか？ アジアのツボ、台湾に飛び、現地の生の声を取材してみた。

コピー天国？台湾ゲーム事情

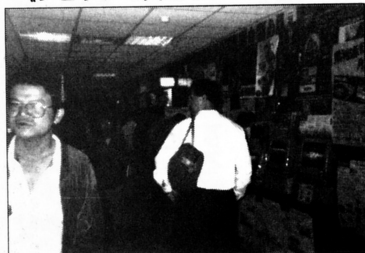
ゲームの事情にちょっと詳しい者なら、台湾、香港といえば『100in1』など1つのカートリッジの中に多くのゲームが入ったソフトや、改造ストIIなどのコピーソフトを思い浮かべるのではないだろうか。以前、秋葉原などの露天でコピーゲームが販売されていた光景や、雑誌等でSFCのソフトの改造やコピーのできるマシンの広告が掲載されているのを見た人も多いだろう。これらは台湾や香港で制作され、現地では当然のごとくユーザーに浸透しているのが現状だが、読者は台湾に対しどのような印象を持っているだろう。

ちなみに読者は台湾（中華民国）という国が国際的に大変微妙な位置にあるのを知っているだろうか。学校の地図帳を持っている人は台湾が中国の領土の中にあるのを見てほしい。「台湾は中国の一部であり国際的な国家としての位置づけは未確定」という事実を先ず認識してから、以降の記事を読んでいってほしい。台湾は国際的にベルヌ条約（注1）にも万国著作権条約（注2）にも加盟できない状況にあり、従ってアメリカを始め特定の国と互恵関係を結んで、相手国のソフトを自国内で保護する代わりに自国のソフトを相手国で保護してもらうという仕組みにしているが、この日本では、国交がない、国として認められないという政治的判断により結ばれていない。近年、台湾の著作権法も日本以上に整備されつつあるのだが、ゲームに関していえば、台湾で任天堂やセガなどのゲームの海

賊版が発売されても、互恵関係を結んでいないので、海賊版の販売を止められないという状況になっている。そこでゲーム批評では実際台湾に赴き、ユーザーや業界人たちの生の声を聞いた上で、台湾ゲームの現状に触れてみたいと思う。

脅威のコピーマシン その驚くべき性能

では、現在の台湾で実際に販売されているコピーマシンやソフトがどのようなものか、ゲーム批評としては客観的に紹介してみたい。そこには驚くべき性能のコピーツールが発売されていた。既に

《ショップで買えるコピーソフト》

①台湾ではほとんどのゲームショップにＳＦＣのディスクコピーマシンが備え付けてある（写真は光華商場内）。

ＳＦＣソフトのコピーマシンは何機種か販売されているが、今回取り上げるのは現在最新機種（であろう）のＳＦＣディスクコピーマシン『擱截者磁碟機』だ。このマシンは、ＳＦＣハードの上に載せるような形でカートリッジスロットに指し、丁度ファミコンのディスクシステムの要領で本体と接続するのだが、ＳＦＣのカートリッジスロットと３・５インチフロッピーディスクのスロットがついている。本体の中にＲＡＭを内蔵し、32Ｍｂｉｔまでの容量のＳＦＣソフトなら、カートリッジからプログラムを吸い出しフロッピーにコピーできる。この間約3分。ＲＰＧやシミュレーションゲームにあるＳＡＶＥ機能についても全く問題ない。ただし『スーパードンキーコング』や『ストII』の様なカスタムチップの載っているソフトについてはコピーは不可能だ。しかしながらこのマシンさえあればほとんどのＳＦＣソフトは簡単にコピーできる。また台湾の店頭でも30台湾ドル（注3）（取材当時１２０円程度）でコピーできる。日本でオリジナルソフトが発売されたその日の午後には既に台湾の店頭ではコピーできてしまうような状態なのだ。今回の取材は10月末に行われたものだが、既に『タクティクスオウガ』などが店頭の新作リストに入っていた。発売前に日本でオリジナルソフトを手に入れ、台湾に供給しているものと思われる。この手のマシンは台湾では殆どのＳＦＣユーザーに普及しており、これの登場により従来の偽物ソフト（箱や取扱説明書まで作ったもの）や『１００ｉｎ１』の様なものはなくなりつつあるのが現状だ。

続々とコピーされる日本のゲームソフト

現在台湾の主なコンシューマハードの販売状況は以下の通り（台湾の総人口は約2千万人）。（注4）

ＳＦＣ・・・・・28万〜30万台
ＭＤ・・・・・22万〜25万台
ＮＥＯＧＥＯ・・8万〜10万台
サターン・・・・5万〜6万台
ＰＳ・・・・・2万〜3万台
３ＤＯ・・・・・2万〜3万台
ＰＣ−ＦＸ・・・2千〜3千台

ＳＦＣの30％はスーパーＮＥＳだ。ＳＦＣのコピーハードはほとんど駆逐されてしまっているようだが、ＭＤなどは実際どれだけコピーが市場に出ているのかはわからない。サターンやＰＳなどは密輸されたものが市場に出回っているのが現状で、ＣＤソフトには、オリジナルの他、コピーされたＣＤ（価格はオリジナルの１／４〜１／６程度）も多く見受けられ、プロテクトも巧妙なやり方でクリアさせている。３ＤＯのソフトはほとんどが海賊版というのが現状だ。この数字をみて読者はどう感じただろう。

②これがＳＦＣ用ディスクコピーマシン「擱截者磁碟機」。ユーザーはこれでコピーディスクだけを安価で購入可能だ。

注1）ベルヌ条約：1886年に制定された国際的な著作権保護条約。日本は1899年に加盟。
注2）万国著作権条約：1955年制定。
注3）1台湾ドル＝3.77円（'95年10月31日現在）
注4）数字は'95年10月現在のもの。尖端出版有限公司調べ。

ショップで聞く、台湾ユーザーの意識

ディスクコピーマシンの普及する台湾ゲーム市場。そこでは、当然ユーザーのコピーに対する認識も違う。台湾ゲーム業界を支えるユーザーの意識とは。

台湾のユーザーレベルに聞くゲーム事情の生の声

「月に10~20本くらいSFCのソフトをコピーする。もっているソフトの数は全部で2~300本ぐらいかな。まあおもしろいソフトはオリジナルを買うけど、ソフトの中身がおもしろいかは遊んでみないとわからないから最初はコピーで遊んでみるよ」

「3カ月に1本くらいオリジナルは買う。みんなコピーマシンをもっているから、友達の間でディスクの貸し借りをする。他のハードのゲームは高いからほとんどニンテンドーを買ってるよ」

これは台湾の首都、台北市にある電気街、光華商場ゲーム売場にいた10代の少年たちの平均的な意見だ。彼らは自分のこづかいで手に入る価格で毎週のように新しいゲームソフトを入手している。そこには正規のものではないという後ろめたさの様なものは微塵も感じられない。当然だろう、どこの店でも当たり前の様にコピーマシンが置いてあり、友達が全員もっていて遊んでいるのだから。

台湾は決して所得の低い国ではない。経済成長率は日本をしのぎ、既に物価は日本の1/2~2/3程度で、数年後には日本に匹敵する経済大国になるだろう。経済格差はあるが、ゲームは金持ちの子供しか遊べないものではなく、事実ディスクにコピーできないソフトでも本当に面白いゲームは大ヒットをしている。また、どこの国でもいるが『ゲームはオリジナルしか買わないマニア』も存在するのだから。だが1本1万円近くするゲームソフトが何十分の一の価格で全く遜色のない内容で手に入るなら、普通に考えれば馬鹿馬鹿しくてオリジナルなど買わないだろう。

さて、この状況は何かに似ていないか。そう日本のレンタルビデオショップと同じような感覚で少年たちはゲームを手に入れているのだ。読者の中の多くにも、それは違法だとテープの冒頭に表示されているのを見ていながらもコピーは当然というような意識をどこかにもっていて、何となくレンタルしたビデオをダビングして貸し借りしている者も少なくないだろう。またパソコンのフロッピーのゲームについても同じような意識があるのではないか。日本のユーザー諸氏の認識はどうだろう。

コピー業者に対する日本のメーカーの対策

それでは、任天堂やセガをはじめ日本のメーカーはこの状況に対し、コピー防止の取り締まりをしようと手を打っているのだろうか。

「大手はほとんどですよ。メーカー同士のつながりはないんですが、ライセンシーさん同士が本社で連絡をとりあって、任天堂が事態に対応していく方向で動いています」

任天堂台湾総代理である博優有限公司ではそう答える。コピーマ

③各ショップにはこのようなコピー台帳がある。ユーザーはこれを見て、欲しいソフトの番号を用紙に書き、店員に手渡す。

裏ソフトの濃密な生態

シンを使ってコピーすることを禁止させる方向で、日本のメーカーたちは現在も取り締まりを進めているのだが、少なくとも1000店以上あるであろうコピーソフト販売店を一つずつ対応しても実際の所きりがなく、1店摘発するとコピー業者たちは一斉に地下に潜ってしまう。過去にも幾度となくコピー業者が摘発されたが、だいたいが裁判所で二度としないという誓約書を書かせて和解の方向にもっていってしまい、コピー業者にしてみれば運が悪かった程度の認識しかないのが現状だ。以前のようなハードのコピーや偽カートリッジは、工場を押さえる等で対応でき比較的容易なのだが、既にほとんどの台湾ゲームユーザーたちに浸透してしまっているディスクコピーマシンに関しては深刻な問題になっている。これがなくならない限りは下手に摘発を繰り返しても販売店の死活問題でもあり、単なる店舗いじめになってしまう可能性がある。コピー業者を一網打尽にすることが大変難しい、ということだ。またどれだけ海賊版がでているのか数がつかみきれない。SFCソフトのコピーにしても、例えばハードが台湾のユーザーに30万台出回っているとして、一人3本以上コピーしているとしてもそれだけで100万本近い損失になる。しかも現場のユーザーたちの声を聞いてみればわかる通り、決してその程度で済んではいない。

④待つこと数分。ＳＦＣのゲームがＦＤにコピーされて来る。代金は１００円前後。ＦＤ代で新作ゲームが入手できる。

国際的事情による複雑な問題

さて、前項で台湾の国際的な事情について少し触れたが、日本との互恵関係がないとすると、台湾は日本のゲームなどの著作物を保護する必要はない、ということなのだろうか。その部分をＡＣＣＳ(社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会)に尋ねてみた。

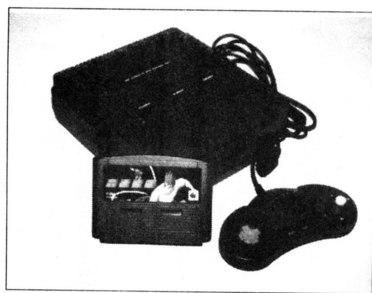
「一概にそうではないんです。今の台湾の著作権法では台湾で最初に発売したソフトや、日本で発売して30日以内に台湾で発売したものは保護されることになっているので、条文上では日本のソフトも守られることになっています。しかし、基本的に日本は台湾と著作権保護の互恵関係を結んでいないので、まぁ向こうもはっきりとは言いませんが、日本のソフトを保護することは難しいというのが台湾の方針ですね。台湾政府も言葉を濁しているんですよ」。

条文上そうなっていても、台湾側としても日本と互恵関係を早く結びたいというところがあり、日本の著作物を保護しろとすんなり言えないということか。ゲームソフトに関しては、任天堂やセガが日本から世界中に発信している面があり、他の著作物に対してことさら目立ってしまう訳だ。日本のメーカーとしてもなんとか台湾政府に訴訟問題を持ち込みたいところだが、実際現状は厳しい。例えばメーカーが個別にゲームソフトの保護を要請しても、日本は台湾自体を国と認めていないことから、逆に台湾ソフトの保護をするという条件が出せず、結局暗に断られてしまうのが実情だ。また、台湾の著作権法で言う『発売』の条件には、工場が台湾にあり、そこで製造されなければ駄目ということになっている。台湾に工場を作るというのは、正直なところコピー業者の問題もあって信用ができず、まず考えられないだろう。日本のメーカー側にしてみれば台湾のソフトを日本で保護することも、工場を台湾に作ることのどちらにも応えられない。絶対できないようなことを言って断ってくるのが現状なのだ。ただ前述のＡＣＣＳが言うことには、「台湾人や台湾のユーザー自体に海賊版で儲けようという意識があるわけではなく、政治的な取引の材料にしているみたいですね。政府自身はコピー王国といわれるのは心外と思っている、そういう印象を受けました」。台湾が国際舞台に上がろうとするならば、まだまだ問題を抱えている。

オリジナルへの挑戦はあるのか

近年台湾でもオリジナルゲームを作るメーカーが台頭し、台湾製コンシューマハードが登場する中で、徐々に台湾のユーザー意識も変わりつつある。未だ台湾内部のコピー問題も残っている現状で、はたして台湾オリジナルの動きはどのように展開してゆくのだろうか。

台湾製ゲームマシン A' can

今年の9月に発売された台湾製コンシューマハード『A' can』。発売元は台湾でも最大手の半導体メーカーであるUMC（台湾联華電子）を親会社に持つ敦煌科技股份有限公司で、初回出荷は押さえめの数字ながらもなかなか好調で、初回出荷分はほぼ完売。今後『A' can』は大陸を含めたアジア全域で100万台の販売を予定しているとのことだ。スペックに関しては下の一覧表をみてほしい。『A' can』は16ビットCPUだが、丁度MDをベースにSFCの機能を追加したようなものだろうか。実際台湾の業界者たちに聞くとMDの内部構造に酷似しており、MDソフトを少し改造すれば『A' can』で動くらしい。価格の方は3000台湾ドル（現在日本円で12000円程度）で、ちなみに台湾でのSFCの価格は3500台湾ドル、MDは2400台湾ドルだ。ソフトの方は現在5タイトルほどリリースされており、ソニックに似た横スクロール型アクションゲーム、台湾プロ野球ゲームやその他パズルゲーム、RPGなど一通り揃いつつある。中でも現在最大の人気作は、台湾製オリジナルRPG『邪悪之子』だ。台湾でもRPGは人気ジャンルであり、ゲームシステムはスクウェアのFFシリーズを参考にしている。操作系などがかなりFFに酷似しているが、世界観やキャラクターは三国志風でメッセージがすべて漢字表記というのが日本のユーザーにしてみれば新鮮な印象を受けるかも知れない。今後は幾つかのパソコンソフトメーカーが『A' can』用ソフトをリリー

これが台湾製オリジナルハード、「A' can」だ。

	メガドライブ	スーパーファミコン	A' can
CPU	68000+Z80	65C816+6502	68000+6502
CPU CLOCK	6.8MHZ	10MHZ	10.6MHZ
システムRAM	32Kバイト	32Kバイト	32Kバイト
VRAM	64Kバイト	64Kバイト	128Kバイト
音源	PSG3+1音 FM音源6音	PCM音源8音	PCM音源16音

スしていく予定だ。

台湾のソフトメーカーに聞くオリジナルソフトへの動き

「2、3年以内に日本と同じレベルにゲームの質を近づけて行きたい」。これは台湾のソフトメーカー『熊猫軟體』企画課長、黄氏のコメントだが、ソフト開発事業は台湾ではまだ新しいビジネス分野で、現在台湾全体で30～40社程のソフトメーカーが存在する。このメーカーは現在ハードメーカーの依頼で自社のソフトを『A，can』に移植することを決定している。台湾のパソコンゲームはIBM－PCがそのシェアの殆どを占めており、今後は台湾製ハード『A，can』に参加するソフトメーカーが増えてくるだろう。台湾のパソコンゲームソフトは、発売後3カ月程度で流通が止まる。その時点でコピーが出回ってしまうためだ。コピープロテクトを解析してBBSで解除プログラムを無料で配信してしまう学生や、コピー業者が後をたたない。「台湾ではコピー業者が捕まりませんからね。被害は大きいですよ。1万本売れるソフトでもコピーがでなければ4万～5万本は売れるでしょうね」。台湾のオリジナルゲームを見渡してみると、日本のゲームの影響が大きい。台湾でも大手のソフトメーカーである『精訊資訊』では自社のシミュレーションRPG『光明戦士』を『A，can』用に移植して発売する。『開発で参考にしたものはセガのシャイニングフォースですね。台湾のゲームメーカーは日本のゲームを真似して作ることが多いです。ただ完全に同じではなく、台湾も徐々に独創的なゲームの開発をするようになってきています』。今後は『A，can』のようなコンシューマハードが台湾のゲームソフト開発の中心になっていくのだろうか。「選択肢の一つですが可能性はあります。パソコンゲームの利益よりも大きいですし、また今年の7月からセガサターンのライセンシー契約を結べるようになりましたので、今後は日本でも販売したいと思っています」。現在この『精訊資訊』を含めて台湾で3社のソフトメーカーがセガのライセンスをもっているそうだ。しかしこれだけ日本のソフトのコピーが蔓延している中、オリジナルソフトを作って行くのは大変なことではないだろうか。「今、台湾には著作権を保護する『反彷冒联盟』という団体ができてこちらと協力するつもりですが、基本的にはコピーソフトは個々のメーカーで取り締まって行くしかない、ということですね」。

精訊資訊有限公司
黄文傑氏

熊猫軟體股份有限公司
李培民氏

台湾のソフトメーカー

精訊資訊有限公司	熊猫軟體股份有限公司
1984年設立という台湾では老舗のメーカー。ＡＰＰＬＥⅡのソフト開発から始まり、台湾初のコンピュータゲーム雑誌の発行も行う。「ＤＯＯＭ」「プリンセスメーカー」などの中国語版発売を始め、海外の良質ゲームを積極的に台湾に紹介している。オリジナルＳＲＰＧ「光明戦士」がＡ’ｃａｎに移植決定。	1993年設立。ＩＢＭ－ＰＣ用の格闘ゲーム、スポーツゲームを中心にリリースを行っている。第１作「三國志武将争覇」は３万本の大ヒットを記録し、Ａ’ｃａｎにも移植。イマジニアより日本語版がＰＣ－9821用に発売されている。他にもアクションゲームの「赤壁之戦」「武将争覇２」といったゲームをリリース中。

コピーが蝕んでいるものとは

ショップ、メーカー、クリエイター。様々なところに及ぶコピーの弊害。様々な矛盾を抱えたまま台湾のゲーム業界はこれからどこに向かっていくのか。ひるがえって日本の現状はどうだろうか。

機会があれば日本でと開発者は言うが…

「もしチャンスがあればぜひ日本のハード向けに仕事がしたい」。店頭でのユーザーを取材中、偶然向こうから声をかけてきたのは、実際にノーライセンスでファミコンやメガドライブのソフトを開発している青年だった。会社を7人で経営していて、中国本土の工場から企画依頼があり、一本あたり4~5カ月かけてソフトを開発する。開発機器はエミュレーターでハードのチップを解析し、半年かけて自分たちで作ったそうだ。そうしてクライアントから手に入る開発費用は100万台湾ドル（現在約400万円）で利益は大体20％程度。決して割の良い商売じゃない。既にディスクコピーマシンが出回っているので、台湾ではもうファミコンソフトは売れない。そのため台湾でもこうした会社は既に5社もないそうだ。まだアジア諸国ではファミコンが主流なので、そうした国々に流していると語る。

邪悪之子

A'canオリジナルRPG。中国伝記風の世界観の下での冒険が新しい。しかし、1本の作品としてみた場合、キャラクターデザインやシステムがFFの影響下から抜け出ていないのが惜しまれる。

「日本のメーカーは、台湾でコピーソフトが横行していることに対してどう考えているのか？」逆に向こうの方から切り出され、思わずたじろいでしまったが、任天堂やセガとしても、早急に対処したい。台湾のコピー業者など駆逐してしまいたいというのが当然だろう。

「台湾で日本のコピーゲームが蔓延するのは、やはり著作権関係で二国間の協定がないからですね。だから台湾では日本のオリジナルソフトの売れ行きが芳しくないですね。ディスクコピーマシンがあるので」。現状はとても厳しい。任天堂、セガをはじめ多くのメーカーが必死になって取り組み、台湾政府も法体制をきちんと固めつつあるのだが、未だ行政、司法レベルの方で徹底されていないのが実情だ。

「日本のメーカーがガサ入れをしようとしても警察から情報が小売店に流れてきます。とても難しいと思います」。上の方でわかっていても民間レベルで著作権に対して理解がなければ変わっていくことができない。インタビューした彼に、逆にゲームを作る立場としてこうしたディスクコピーマシンがあることについてどう思うかということを尋ねたところ、やはりさまざまな面で辛いという。ゲームの販売店にしても、すべての販売店がきちんと正規の値段で売る方がよほど利益がでるのだろうが、店どうしでコピー料金の叩き合いをやっている現状では、日銭を稼ぐために続けざるを得ない。

「任天堂などとのルートがあればそちらでやりたいのだが、今は

そうしたチャンスがないので、現状このような仕事があればやらざるを得ないのです。もちろん僕たちにはSFCのソフトを開発する技術もあります」。著作権が正当に保護されていれば、なにもこんなリスクの大きい仕事はしていない。現状の台湾で、日本のゲームマシンの開発をするにはこの方法しかない。できることなら日本のやり方でゲーム開発がしたいのだ、というのが彼らの言い分だった。台湾で本当に良いクリエイターがいれば、日本のメーカーと正規の形で契約して、どんどんゲーム制作に参入して欲しいと思うのだが、現状ではディスクコピーマシンが蔓延している状況もあり、そう簡単ではないだろう。ゲームのクオリティについてもまだまだ日本のゲームのレベルには追いついていない。

「今は真似る段階なんです」と台湾のゲーム雑誌の編集者はいったが、確かに日本のヒットゲームを参考にしたものがほとんどで、元になったゲームと比べるとやはり見劣りしてしまう。台湾オリジナルハード『A'can』ソフトを遊んでみても、お世辞にも良くできているとは言えない。なかには出来の悪いキャラクター差し替えゲームのような印象さえあるゲームもある。また、いずれこの『A'can』にもコピーマシンが出てくるだろう。こうした様々な矛盾を抱えたまま発展していく台湾のゲーム業界はどうなっていくのだろう。

他国の事情を問うほど日本の意識は高いのか

「ただ、他の国に対してどうこう言えるほど、自分の国の事情が良いのかというと、決してそうじゃない。どっちかというと日本のユーザーの方が意識が低いと思うときがあります」。

台湾取材前にACCS（社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会）を訪れたとき、このようなコメントがあった。台湾だから、という決めつけをするまえに、逆に日本はそれだけ偉いのか、という話になる。日本でも海賊版FDを販売したり、マックエキスポなどの周辺で海賊版ソフトをインストールしたパソコンをいくらで売る、というようなチラシをばらまいているような状況で、パソコン通信を使った通販などは実態が掴めないほど蔓延している。ユーザーレベルでも著作権に対して頭ではわかっていても実感として捉えていないところがある。

『メーカーが食っていけないからコピーや海賊版はいけない』。確かにその通りなのだが、ただそれだけに終わらず、知的所有権の概念を正しくとらえてそれを守っていかなければ、既に産業が成り立たなくなってきている。そうした世界的な流れがあるにもかかわらずゲームソフトのコピーを買うというのは、これから日本が香港やアジアに向けて製品を輸出して行くのに、自分たちこそ襟を正すべきではないか、ということなのだろう。ACCSでは最後にこういうコメントを頂いた。

「実際にソフトでなければ生きていけない経済の流れがある訳で、そんな中で自分たちで首を絞めてどうするんだと、そういうことだと思います。ゲームスクールで勉強をしている生徒達が学校内でゲームをコピーしている。一体、どこに就職するつもりなの、ということだと思います」

文責：加藤サイ九朗
構成：編集部　小野

音速飛龍

A'canオリジナル横スクロールACG。画面構成に変化はあるが、ゲーム内容はソニックと言われてもしかたがない。しかも敵キャラの配置などで爽快感が失われているのが哀しい。

プロフィール
加藤サイ九朗
（かとう・さいくろう）
1968年生まれ。
業務用、コンシューマゲームを手掛けるゲームデザイナー兼プロデューサー。制作の合間に馬鹿物系やダクネスな本で命を削って執筆活動を行っている。別名『マルチメディア超常現象の会』会長。

邪悪之子［RPG］　メーカー：敦煌科技／機種：A'can／価格：980台湾ドル／発売日：'95年10月25日

音速飛龍［ACG］　メーカー：鉅崴科技／機種：A'can／価格：980台湾ドル／発売日：'95年10月25日

協力：尖端出版有限公司

実録漫画「いろいろありました。(涙)」 小野 談

おわり

COMIC BY AYUMI SAITO

第二特集　総論

裏ゲームは「裏」になり得るのか

本来「裏」は「表」と渡り合うだけの力を持った存在だ。裏ゲームは「表」と渡り合うだけの力を持った「裏」になり得るのか。

「表」と渡り合うだけの「裏」作品を望む

今回『裏ゲーム』と呼ぶものをゲーム批評編集部では、どの様に解釈し、とらえるかということでいささか議論になった。読者をはじめ一般の『裏』と呼ばれるものに対する印象といえば『裏ビデオ』『裏本』などに代表される、警察から睨まれそうなHで過激なもの、というような感じだろうか。現在のH系同人ソフトは、これでもかとばかりに特殊嗜好の隅々までフォローしている状態で、どこから『裏』と呼ぶべき物か難しい所で、広い解釈で捉えるとなかなか難しい。そこでゲーム批評では『裏ゲーム』と呼ばれるものは正規の手段、ハードメーカーにライセンシー契約をせずに発表されている商品（ゲーム）というカテゴリーで解釈させてもらった。なぜハードメーカーのライセンスをとらずにゲームを作るのか。あえてこのような手段でゲームを発表する作り手たちの本音が知りたいと思い、それぞれノーライセンシーソフトの代表的な現場に取材をすることとなった。これらの『裏ゲーム』の作り手たちは、任天堂やセガなどを中心としたゲーム業界にとって、メーカーにしてみれば許すべからず対象だ。いわゆるライセンシーの『表ゲーム』を『体制』側とするならば『裏』のメーカーは『反体制』側に位置する存在だ。あえて体制に反発することを選んだ彼らの体制に対する言い分や根拠のような物を聞くことができればと思い、取材を進めていった。

ゲームに限らずあえて体制側からの規制をはずして物を作る動機として、クリエイターとしてのポジティブな動機とネガティブな動機がある。ポジティブとは「規制を受けないで作る方が体制側より良い、面白い物ができる」からであり、ネガティブとは「幼稚な興味心」や「志の低い営利主義」である。前者の例でいえばあえてインディーズで発表する音楽作品や配給系列に乗らず都内で単館上映している映像作品、その中には現在のムーブメントに対する挑戦を感じるものが数多く見られる。そのようなものは、現在のゲーム業界にあるのか。彼ら『裏ゲーム』の作り手たちはどのような動機で『裏』を選んだというのだろうか。結局、ハードメーカーのおこぼれを頂戴するだけの志の低さでしかないのではないか。今後『裏ゲーム』はどうなっていくのだろう。

『裏』とは『表』の対極に立つ存在だ。表とその存在がひっくり返るだけのパワーと危険性があるものではないのか。学校のトイレで先生の目を盗んで煙草を吹かしいい気になっているだけの学生は、学校にとっては邪魔なだけで無用の存在だ。校則や先生に対して正面から戦える志と覚悟があってはじめて『反体制』と呼べるのではないか。まだゲームというメディアが真の意味で『裏』が登場するほど成熟していないということなのだろうか。ならばこそ今後のゲーム文化のムーブメントを脅かすような、そんなパワーを秘めた真の意味での『ゲームの裏文化』が登場してくるのを見てみたいと思うのだ。

（編集部）

パート2

続・街で見かけた

裏ソフトの「濃密」な生態 in台湾

台湾といえばコピー。小野さんが裏通りで遭遇したモノとは？

本誌創刊以来の連載が次々と終了を迎える中、皆様いかがおすごしでしょうか。今回の「街で見かけた」は、ご要望にお応えして堂々の増ページです。今まさに消えようとする線香花火の最後の輝きにも似たこのコーナー。読み飛ばさないで最後までお楽しみください。

さて、台湾といえばコピー商品です。というわけで、小野オリジナルさん（32歳、独身）は台湾までやってきました。それにしてもさすがは台湾です。日中の歴史の遺産が店先に並べられています。楊貴妃の使った蓮華があります。石川五右衛門が釜ゆでにされた時の鉄釜があります。ラストエンペラー・宣統帝溥儀の愛用した眼鏡まであります。さすがは東シナ海の終着駅、台湾。遭難した船がすべて漂着するといわれるだけのことはあります。

▲豪華絢爛な商店街の入り口。運動会の入場門を思い出します。

話が大きくずれました。今回の目的はコピー商品の実態調査です。さっそく怪しげな路地裏に入っていきましょう。ペットショップでコウモリまで売って……間違えました。ここは薬屋です。そんな時、視界の片隅に見慣れた人々の一団がかすめました。小野オリジナルさん（32歳、独身）にそっくりな人たちがいたのです！　小野さんのコピーです。台湾には小野さんのコピーがいたのです。とりあえず名前を聞いてみましょう。「小野イチです」「小野ニです」「小野サンです」なんてくだらないシャレも小野さんです。色々と質問してみましょう。「趣味は何ですか？」「パソコンです」「ゲームです」「体育座りです」。「好きな食べ物はなんですか？」「カレーです」「ラーメンです」「佐川一政です」。やっぱりみんな小野さんのコピーです。というわけで今回も紙幅がつきてしまいました。また会う日まで。

▲見慣れた人影です。角が生えていますが、まさか小野さんでは？

小野イチ　小野ニ　小野サン

▲左から小野イチ、小野ニ、小野サンさん（すべて32歳、独身）。「ちびロク」みたいなネーミングセンスがイカします。

スタッフ募集のお知らせ

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。
興味のある方は、お気軽にご応募ください

■勤 務 地：東京都中央区新富
■配　　属：㈱マイクロデザイン出版局
■業務内容：「パソコン批評」「ゲーム批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト（時給800円〜1600円）
　　　　　　契約社員（月給15万円〜30万円）／一般社員（当社規定による）
■勤務時間：9：30〜18：00（出勤日数・時間は応相談）
■休　　日：完全週休2日制
■資　　格：高校卒業以上・28歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真付きで）②職務経歴書（書式自由）
　　　　　　③志望動機（400字詰め原稿用紙3枚程度）
■締　　切：平成8年1月10日までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待　　遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選　　考：書類選考の上、面接日を通知致します
■応 募 先：〒104　東京都中央区新富1－8－11　東新ビル
　　　　　　㈱マイクロデザイン出版局　スタッフ募集係　（担当・小泉）

●なお、応募書類はご返却できませんので、あらかじめご了承ください。

SOFT REVIEW SPECIAL!!

サウンドノベルズの方向性

数々の実験作を生み出す精鋭メーカー、チュンソフト。「サウンドノベルズ」もその一つだ。ゲームシステムのわかりやすさから一般ユーザーにも広く受け入れられているこのジャンルのこれからの方向性とは…!?

椎野竜彦

可能性を秘めたジャンル「サウンドノベルズ」

サウンドノベルとはチュンソフトによるジャンル名であり一般的にはテキストアドベンチャーなどと呼ばれている。ここでは類するゲームも含めてサウンドノベルと呼ぶことにさせていただきたい(すいませんチュンソフトさん)。

サウンドノベルの第一作「弟切草」が発表された時、驚いた業界関係者は少なくなかっただろう。

より美しいグラフィックをより速い動きでというそれまでのゲームとはコンセプトを異にし、画面に現れるのは背景を別にするとプレイヤーの置かれている状況を説明する文章のみ。画面に現れる物語を読み進めていくと分岐点が現れる。そこで選んだ選択肢・行動によって物語の展開が次々に変わっていく。つまり遊んだ人によって、また遊ぶたびに全く異なる話を楽しむことが出来る。そして画面に合わせた効果音が文章を盛り上げる、まさにサウンド+小説(ノベル)である。

選択肢で展開を変えるという手法はシステム的には一昔前に流行したアドベンチャーゲームブックと同じであり、それのコンピューター版を考えると近いだろう。

テキストを主体として展開するゲームである。そのコンセプトの新しさは理解しても「こんな画面のゲームが売れるのだろうか?」そう思った人が大部分だったと思う。

しかし結果は誰もが予想しなかったほどの(と言うと語弊があるか?)大ヒットとなった。これは高度化、複雑化したゲームにはついていけなくなったユーザーやあまりゲームをしない人々にも文章がベースになっているということで敷居が低かったからではないだろうか。

だがヒット作が出ると矢継ぎ早に類似品が大量に出るこの業界にしてはそれほどその後のタイトル数が多くないように思える。

今までのタイトルを振り返ってみても「弟切草」、「かまいたちの

それは二冊の母子手帳だった。
それには、奈美とナオミの名前があった。
「ここの子供だったって何よりの証拠。これ、
私とナオミが、ここの赤ちゃんだった証拠
なのよ!」

サウンドノベルズの流れを作った「弟切草」

読者の声

サウンドノベルズ どう思ってる？ 何を期待する？

本誌アンケートに寄せられた読者ユーザーの声を紹介するぞ。

●「弟切草」があまりにもデキすぎだ。「かまいたち…」さえ及ばない気がする。また、ホラーやサスペンスばかりではなく、もっと日常的なものやSFなども欲しい。

日高　彰　愛知（16歳）

●才能あるシナリオライターがかなりの手間暇かけて作らないと面白いものが出来ないと思う。個人的にはサイバーパンクや太宰の「人間失格」なんてやってみたい。

R・DAM　秋田（17歳）

●現在のサウンドノベルズの問題はコストパフォーマンスの低さだろう。1回目は面白くても、2回目以降は真のエンディング探しなど作業的になってしまう。ストーリー展開の必然性のなさも問題。

DOP　愛知（26歳）

●某マンガ家さんが言っていたように、小説20冊買う方が得だと思う。今のところは…。

MMX　滋賀（20歳）

●今のまま進んで行くと安上がりなデジタルコミックになってしまう。方向性を変えたらいいのに。

慈村弓太　宮城（23歳）

●本は好きなので「かまいたち…」は面白かった。小心者なので夢にみた。「夜光虫」は題名がかっこ良かったので買ったが効果音がちゃちくってちょっとがっかりした。今後のジャンルとしての発展はないような気がする。

犬男　埼玉（17歳）

●正直いってゲームブックに味付けしただけで安易な発想という感じ。でも今やほとんど無くなってしまったゲームブックがこういった形で続くのであればうれしい。

若松朋久　東京（18歳）

●主人公の性別を選択させて欲しい。今までのって男性しかない。

PELI　千葉（23歳）

●もっと安ければ。内容があれで、他のタイトルと同じ値段じゃね。

永井謙光　茨城（19歳）

●もっと明るい話はないのか。

小鮒芳行　埼玉（21歳）

●サターン、メガドラ、メガCD、32X、ゲームギアに出てないので遊んだことがない。うらやましい。

片井美樹雄　千葉（23歳）

●「かまいたちの夜」は絶品。これからもこのジャンルには良い方向へ伸びて行って欲しい。

滝山雄二　千葉（19歳）

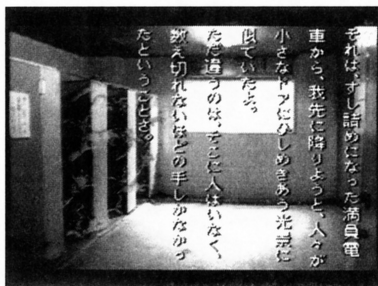
●サウンドノベルズはサテラビューの中に可能性を見せるのではと思います。BSゼルダみたいに決まった時間に決まった量のストーリーを読み、パックできる。大きな出費もないし面白そう。

Mits　福岡（18歳）

●アドベンチャー好きとしては今後の展開を望みたい。サウンドノベルズ専門の作家なんかが出てくるとカッコ良くていい気がする。ミニゲームとか変な要素を追加してジャンルが死なないように願う。

柴田直樹　新潟（22歳）

弟切草 [AVG]　メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,800／発売日：'92年3月7日

夜」、「夜光虫」、「学校であった怖い話」と4作品だけである。そして、11月の初心会ではパック・イン・ビデオより2本の出展が予定され、他に赤川次郎原作の「魔女達の眠り」も発売予定だが、まだまだ出てもおかしくないはずだ。
ただこのジャンルの可能性にはどのメーカーも気づいているはずだ。
主流になりつつある新世代機、このジャンルには向いていると思うが容量にして16メガカートリッジの約270倍、テキストだけなら600ページの文庫本600冊分である。音質にしても44・1kHzの音楽用CDと同じ、テキストの代わりに実況説明は肉声で行うことも可能だろう。シークタイム（データーのあるトラックまでCDの読み取りヘッドが移動する時間）の問題はあるにしても表現力は比べ物にならない。動画の再生、優れたグラフィック能力による挿絵のクオリティーアップなど可能性は比べ物にならないほど大きい。
プレイステーションで「夜光虫」のアテナより舞台をファンタジーの世界に置いた作品の発売が予定されている。「リング・オブ・サイアス」。どんな作品になるのだろうか。新しいハード上でもサウンドノベルはまだまだ出そうだ。

怪談形式で話が進む「学校であった怖い話」

「学校であった怖い話」と「夜光虫」の出来

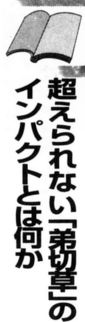
それでは最近発売された二作品を見てみよう。
まず飯島健男氏のパンドラボックス制作、「学校であった怖い話」。
新聞部に所属する主人公は一年生、今度学校に伝わる怖い話を集めた特集を組むことになった。放課後に怖い話をするために集まった6人の生徒たち、そして未だ姿を現さないもう一人。シチュエーションはすでに出来ている。
怪談を盛り上げるお約束「で、どうなったと思う?」が選択肢で分岐していくこのシステムと非常に相性が良く、上手く相乗効果を上げている。また、話し手と聞き手のオムニバス形式という設定も無理なく世界を制限しているためシナリオに無理が生まれにくい。
しかし、何よりこのゲームの優れている点は「選択させる」という行為が演出と上手く結びついていることだろう。自分で選択した行為の結果を見るときに、プレイヤーは最も集中し、緊張する。そのタイミングに合わせてきちんと演出が入ってくるのである。話に当たりはずれがあるものの、非常に完成度の高い作品である。
次はアテナの「夜光虫」、「弟切草」と非常に似たイメージを持つパッケージが先ず目を引くこの作品は外国航路の貨物船を舞台にしている。非常に少ない登場人物を見て洋上の密室内で一体どんなにバリエーションのある緊張したドラマが繰り広げられるのだろうと期待に胸を膨らませたが…。2回目で胸はしぼんだ。10回目には肺気胸になりそうだった。何しろ一回が短いので直ぐ終わってしまう。バリエーションも非常に少ない。

「弟切草」とかなり似たイメージを持つ「夜光虫」。

学校であった怖い話［AVG］	メーカー：バンプレスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年8月4日 ©パンドラボックス © BANPRESTO 1995
夜光虫［AVG］	メーカー：アテナ／機種：スーパーファミコン／価格：¥10,800／発売日：'95年6月16日 ©アテナ1995

超えられない「弟切草」のインパクトとは何か

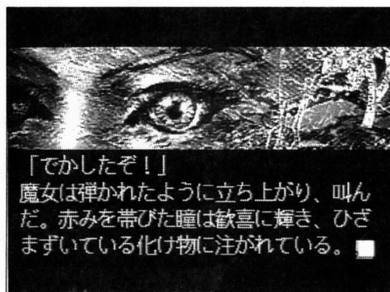
しかし「弟切草」以降の3作品は、この作品を超えるインパクトを持っていないように思えるのはなぜだろうか。

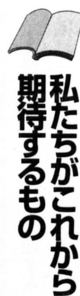
「学校であった怖い話」も秀作ではあるが、基本的にプレイヤーは聞き手でしかなく、行動を選択していくダイナミックさに欠ける（7人目の話では変わってくるが）。

「夜光虫」はもう一歩頑張ってもらうとして、「かまいたちの夜」は、広がっていく可能性を持った物語というシステムを自ら狭めてしまったのではないだろうか。

シナリオを持たせ謎解きにしてしまったために、サウンドノベルのみに可能な自由に展開を持つことが出来なくなり、ただのアドベンチャーゲームになってしまった。

何回もボタンを押したあげくに間違った選択をし、振り出しに戻る。そんな苦労をしてゲームをするぐらいなら、ただの小説の方が何倍も快適なエンターテイメントだろう。

「弟切草」は粗削りであったが、シチュエーションのみを設定し、ホラーあり、ギャグありとめまぐるしく変わる物語を何度でも楽しむことが出来た。

選択の主体は常に主人公であるプレイヤーに置かれて物語が進んでいく。目の前に現れた選択肢を軽い気持ちで選び、めまぐるしく変わっていく展開を楽しむ。ロープレやシミュレーションロープレのように長い時間を掛けて進めてきた物語、キャラクターを危険にさらさずに色々な可能性、寄り道を楽しめる。

そして、短い間に次々とアクシデントが起きる。飽きる間もなく起きる事件がだれる暇を与えない娯楽色を強く押し出している演出なのだ。

これらの要素をすべて持っていたことが「弟切草」を強いインパクトのある作品にしたのではないだろうか。

一本道の推理サスペンス「かまいたちの夜」

「でかしたぞ！」
魔女は弾かれたように立ち上がり、叫んだ。赤みを帯びた瞳は歓喜に輝き、ひざまずいている化け物に注がれている。

期待の新作「リング オブ サイアス」

私たちがこれから期待するもの

私たちがサウンドノベルに期待するのは、小説ともアクションとも違うゲームの新しい可能性だ。

作り込まれた物語を楽しむのではなく（それなら小説で十分だ）、自ら選択していくことで組み上げられていく物語とその過程を楽しむ。

経験を少しずつ積み上げていきカタルシスを得る蓄積型でも、瞬間瞬間の判断とスリルを楽しむアクションゲームのスポーツ型でもない新しい楽しさではないだろうか。

安易にアドベンチャーに寄ったり小説を超えるなどと大上段に振りかぶるのではなく、サウンドノベルという全く独立したエンターテイメントを遊びたい。

ユーザーが持つ新しい緊張感を突き詰めていった先にこれからの形が見えるのではないだろうか。

プロフィール
椎野竜彦
（しいの　たつひこ）
1966年生まれ。
某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK-80からコンピューターを触り始め、PC-8001ですっぽりとはまる。現在はマッキントッシュを愛好。

かまいたちの夜［AVG］　メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：¥10,800／発売日：'94年11月25日
リング オブ サイアス［AVG］　メーカー：アテナ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800（予価）／発売日：'96年

論

第五回

讀者ニヨル批評ノページ

批評は偉い人だけがするものじゃない。読者だってゲーム。についていいたいことはある。あとはそれをどういうか。感想文と批評はちょっと違うものだから。真面目にゲームを考えている読者の、真面目な批評のコーナー。

前号で「投稿数が少ない！」と書いたところ、今回は投稿数が倍増。編集部一同たいへん喜んでいます。逆に選ぶのに苦労するほどでした。皆さんの投稿が多ければ、このコーナーの増ページが実現するかもしれません。これからもこの調子でどんどん投稿をお願いします。

スパッと終わって下さい

僕は未だに、史上最高のRPGは日本ファルコムの「イース」だと思っています（ただしパソコン版）。シナリオ、音楽、十字キーのみでできる軽快なアクション。どれをとっても一番でしょう。当初からの予定通り、このゲームも「～II」ですべての謎が解決、大円団を迎え、キッチリ完結と相成りました……。

いやその筈でした。

僕は一部のソフトハウスに言いたいのですが、なぜ物語が完結したRPGに、「実は続きが有りまして……」などという安易な続編を付け足すのでしょうか。

1話完結のファイナルファンタジーは別に問題有りません。元々1本だったRPGを、会社の都合上、計画上2本に分けざるを得なかった……それも構いません。

しかし、一度完全に終結したRPGを、登場人物や舞台設定もそのままにだらだらと続けるような作品はやめて欲しいのです。

静岡県　リンクス

もちろんそうしたゲームがつまらないと言っているのではありません。ユーザーに支持された旧作の続編ならば、むしろ面白いのでしょう。

だからといって、旧作に感動したユーザーを侮辱するような行為は許されるべきではありません。ゲーム性以前の問題です。中には余りにも打算に走った代物もあります。会社としてなら最高でしょうが、クリエイターとしてなら最低です。

過去の名作の名を借りての続編。作っていて楽しいですか？

（千葉県　鼻くそビリヤード）

続編の生まれ方にもよるのでしょう

「まだ人気があって売れそうだから」という理由で作られた続編だけは勘弁して欲しいですね。出がらしのお茶を飲みたい人はあまりいないでしょう。しかし、一つの物語を生みだし、その幕を下ろす。その中で表現者の中に新しい物語が生まれてくることがあります。そこで生まれた物語を続編として発表する。これは歓迎すべき「続編」でしょう。

水龍士というゲームと人間関係の描写

誰にでも心に残る一作というのがある。私の場合は、それが「水龍士」というパソコンゲームであった。プレイしたのは何年前のことだろう。確か、その年のAMショーにはファイナルファイトが出品されて話題を呼び、パソコンではあのPC－8801（CD－ROM搭載）が斎藤由貴を引っ提げて発売された頃のことだった。その当時ドラクエさえプレイしたことのなかった私が、なぜ「水龍士」というRPGを購入し、プレイするコトになったのかはよくは覚えていない。青を基調にしたパッケージに惹かれたのかもしれない。ともあれ私はそれを手にし、プレイした。

ハッキリ言って、ゲームバランスは悪かった。雑魚キャラの最初の一撃であの世行き、なんてのはざら。序盤は特に死にまくる。また、ゲームシステムも取っ付きにくかった。テンキーでの平面移動は分かるが、カーソルキー上下を使用して水中を階層移動する、という概念が分かりにくかった。問題はいろいろあった。

それでも良かったのだ。面白かったのだ。感動したのだ。

物語はいたって単純。「水を操る術士が世界を救う」の一言ですむ。だが、忘れられないほど素晴らしかったのは、ヒロインである「サーラ」という存在である。サーラは「癒し手」と呼ばれる医者兼看護婦のような仕事についている。主人公は体力を回復するためにサーラのもとを訪れるようになるのだが、当初は「ただの患者と看護婦」のような立場であった。それが、主人公がそこに通うにつれ（レベルが上がるにつれ）「単なる患者から友人、友人から恋人未満」というように変化していく描写がなされる。そして、とあるイベントによって互いのことを「この世でもっとも失いたくない人間」であることを理解したとき、二人は結ばれ、サーラは主人公「一人だけ」の癒し手となって共に世界を救うために旅立つことになるのだ……。「恋愛を描く」という点では、数年後に発売された「ドラクエV」などより、よほど丁寧に、うまく描写されていたと思う。さて、昨今のゲームを見てみると、あまりに人間関係の描写が薄く描かれたものが多いのではないだろうか？　制作者が綿密な設定を作るのは良い。だが、それを生かしきっているだろうか？　唐突なラブシーン。伏線も張っていない突然の裏切り。「演出する」ということを忘れてはいないか？　確かに「水龍士」は古い作品であるし、メジャーな作品とも言えない。だが、主人公とヒロインの人間関係の描写という点では、今でも通用するほど丹念に描かれていたと私は思う。ちょっとした描写の積み重ねが、重要イベントにおいて生きてくるのだ。プレイヤーを驚かすため「だけ」に存在する裏切りなんていらない。見ている人間が、主人公よりも裏切った相手に感情移入してしまうほど、せつなく、苦しくなるほどの場面が見たいのだ。

繰り返し、問おう。あまりに設定に頼りすぎ、「魅せる」ことを忘れていないだろうか？

（石川県　樋口　義弥）

京都府　卯月めい

東京都　美兎

気持ちが良く伝わるいい文章です

「水龍士」、本当に面白そうなゲームですね。編集部はこの作品のことを全く知りませんでした。樋口さんの文章も、読む人に実際にこのゲームを遊びたいという気を起こさせるいい文章だと思います。

編集部でも、こういった隠れた名作を発掘していきたいと考えているのですが、すべてをカバーす

水龍士 [RPG]

メーカー：ソフト屋しゃんばら／機種：PC-9801／価格：¥9,800

るにはこれまでに出ているタイトル数があまりに多く、こういった形で読者の皆さんに教えていただくと本当にありがたいです。

「かまいたちの夜」を批評する

推理モノだと聞いていたので、「何度も繰り返し遊ぶというシステムにマッチするのかな?」と思ってましたが、すごく上手い作りに驚かされました。コマンド総当たりでは解決しにくくなっていて自分で真相をつかまないと解決へ行けないという選択肢の配置も見事でしたし（主人公がふざけてるのかと思いきや、ちゃんとした推理だったとか）。また今回のシナリオはそれぞれが全く違うシナリオになっているのもすごいと思いました。同じ場面設定を使いながら、よく違う話にできると感心してしまいました。

しかしながら不満もあります。ボーナスシナリオの存在です。ピンクのしおりはすべてのエンディングを見るという条件のようで、これはいわれなくても皆がやるでしょうが、問題はゴールド（?）のしおり。聞くところによると全ての選択肢を選ぶと出現するそうですが、私はやる気をなくしました。そもそも、ピンクのしおりなど、このゲームに必要でしょうか？　まだ見ぬシナリオ見たさに機械的作業を繰り返さなければならないという状況が制作者の望んだプレイのあり方なんでしょうか？　今の私でさえ、序盤の選択肢の組み合わせでどのシナリオになるかわかってしまいました。このように選択肢を解析することが、このゲームの目的ではないと思います。ピンクのしおりなどというエサにつられてプレイするのではなく純粋にシナリオの妙を味わうのが、このゲームの目指す方向だと思います。

（岐阜県　太田　正之）

栃木県　ナムコ1975

「おまけ」はあくまで「おまけ」ですよね

「ピンクのしおり」とか「ゴールドのしおり」といったものは、ゲームを何度も楽しんでいくうちに突然しおりの色が変わって、「なんだこれ?」とプレイヤーに思わせる。遊んでみるといままでとは内容が変わっていて、また新しい楽しみを与えてくれる。そういったものだと思います。もちろん制作者側もそういう意図でいれた仕掛けなのでしょう。ただ「かまいたち」はシリーズ2作目ということで、そういう仕掛けがあることは、ある程度予想がついてしまいます。そうなるとしおりの色が変わった驚きもないし、しおりの色を変えるためにプレイするという本末転倒なことにもなってしまいます。プレイヤーを驚かせる仕掛けも、何か別の形を考える必要があるのかも知れません。

葛飾からの手紙　糸井重里様篇

拝啓、糸井重里様。きっと、どこかで読んでくれているだろうと勝手に思い込み、この手紙をしたためています。

いまさらながら「マザー2」、とても面白かったです。「ニンテンドー64」ではきっと「マザー3」を作るのだろうと勝手に思い込み、私はその「マザー3」に一つの提案をしたいと思います。

それは新アイテム「シューズ」のことです。「シューズ」というアイテム自体はそれほど目新しいものではありません。その主な効果も『「スピード」を上げる』といった、極めて凡庸なものです。

しかしもちろん、「シューズ」というアイテムが凡庸でないからこそ、私は「新アイテム」としてそれを提案したいのです。

「ハッピー効果」なんてのはいかかでしょうか？　子供の頃、新

大阪府　守谷T教授

しい靴を買った、というだけで、なんだかワクワクしましたよね？新しい靴を履いているというだけで、自分が今、世界中で一番幸せになった気分で街中を闊歩できたはずです。そんな気分をゲームで体験しようというのが、この「ハッピー効果」なのです。

「ハッピー効果は」は新しい「シューズ」を履いた瞬間に現れ、1日、つまり「1泊」するまで続きます。「ハッピー効果」が現れると、和やかな音楽が流れ、敵（ボス以外）に触れても戦闘に入らなくなります。これで「ボス戦」までの無駄な体力やアイテムの消費がなくなります（「その緊張感がたまらんのや！」という人もいますが……）。ハッピーですね。

静岡県　銀月みみ

……さらに「ボス戦」では、相手のミスと、こちらの「スマッシュ・アタック」が増加します。ハッピーですね。

そしてさらに「ハッピー・イベント」という「フツーにプレイしてたら、起こり得ないイベント」も発生します。例えばそれは「おねーさんがキスをしてくれる」程度の些細なものだったり、「デパートの『百万人目のお客様』になれて、商品を貰える」といった嬉しいものだったりします（う～ん、ハッピー）。

でも一番重要なのは、「いつもは意地悪な人が親切にしてくれること」です。これは応用次第でストーリーにもかかわってくる。とってもハッピーなことです。

以上のように、要するに「どんどんハッピーにコトが運ぶ」のが「ハッピー効果」なのです。

「マザー」は「大人が子供になれるＲＰＧ」。「ハッピー効果」で、子供の頃の「新しい靴を履いた幸せ」が再び味わえたなら、幸せじゃないですか。幸せに冒険ができるなんて、幸せじゃないですか。ネスの幸せはプレイヤーの幸せでもあるのです。

「ハッピー効果」でゲームをしてくれる「おねーさん」が、より増えたなら、糸井様も幸せでしょう？

「ハッピー効果」こんな提案いかがでしょう？

（東京都　葛城　真史）

それは本当にハッピーです

すごく楽しいアイデアをありがとうございます。確かに新しい靴を買ってもらうのって嬉しいもので、朝まで待てなくて新しい靴を履いて家の中を歩き回ったりしたものです。楽しかった子供の頃を思い出させてくれる、まだ出るかどうかもわかりませんが、そんな作品に「マザー3」がなってくれると嬉しいですよね。

さてゲーム界の一大イベントがいよいよ間近に迫りました。言わずと知れたドラゴンクエストⅥの発売です。ゲームはやらなくてもドラクエの名前だけは知っているという人がいるほどの超有名ソフト。今年も長い行列が全国各地で見られることでしょう。そのドラクエの発売を記念して次号のこのコーナーはドラクエシリーズの批評特集を行ないます。字数は1200字以内。締め切りは1月の5日（必着）です。ドラゴンクエスト全作品（Ⅰ～Ⅵ）が対象です。あなたなりのドラクエ観を送って下さい。

それでは次号もみなさんの批評を楽しみにお待ちしております。

大阪府　八尋

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本誌自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

BSゼルダの伝説

サテラビューによる新しいゲーム性の構築

サテラビューのオリジナルタイトル「BSゼルダの伝説」。衛星放送の特性を生かした、これまでにないゲーム空間が誕生した。

立花 歩

名作「ゼルダの伝説」がサテラビューで甦った

'86年、任天堂より名作「ゼルダの伝説」が発売された。その豊かなゲーム性は多くの人を魅了し、今も「A・RPGの金字塔」として揺るぎない一作となっている。

そしてこの8月、任天堂サテラビューにおいて「ゼルダの伝説」が「BSゼルダの伝説」（以下「BSゼルダ」）と名を変え甦った。内容的には以前発売されたものを短くダイジェスト版にしたようなものだが、そこには従来のゲームとは異なった「新しいゲーム空間」が構築されていた。

「BSゼルダ」は全4話構成で、毎日1時間（正確には57分間）、一週間にわたって放送された。カートリッジによるダウンロードは出来ず、「その時間だけ遊ぶ」ゲームという作りになっている。通常ゲームというのは一人きりでTVに向かい「自分のペース」で遊ぶものだ。ところがこの「BSゼルダ」は、「決まった時間」に「決められた時間」しか遊べないのである。だが、それはこのゲームの短所にはならない。むしろ長所にさえ思えてくるのだ。

プレイヤーは星の力を借りて、たった一時間だけゲーム世界に降り立ち冒険することが許されている。ゲームを通しての目的は、前作同様、大魔王ガノンを倒しゼルダ姫を助けることだ。そのためには毎日決まったところまでゲームを進める必要がある。さもないと、最終的にゲームをクリアすることが不可能になってしまう。時間が一分経過するごとに鳴る警告音がはやる気持ちをせき立てる。そして、そんな必死なプレイヤーたちをさらに盛り上げるのが絶妙なナレーションと音声なのだ。

音声により新しいゲーム世界を表現

「BSゼルダ」にはマニュアルは存在しない。情報はすべて音で入ってくる。アイテムの使い方から主人公の置かれている状況、そして世界が今どうなっているのか。プレイヤーはその情報に耳をすませながら、今自分の目に見え

BSゼルダの伝説 [A・RPG]

メーカー：任天堂／機種：サテラビュー／放送日：'95年8月6日〜8月27日

老人からのメッセージなど音声による趣向がこらされている。

ないところで起こっている状況を把握し、ミッションをクリアしていく。加えて、この世界で見えない空間から主人公を見守ってる老人の存在もいい。要所要所で主人公を助けてくれたり、力を与えてくれたりする。それらが、TVを通してリアルタイムに進行していく。この効果は世界の存在に厚みと不思議な現実感を持たせることに成功している。

また、衛星放送として全国に配信されているということから、同時にプレイしている全国のプレイヤーとの不思議な一体感がもてる点も特筆したい。今まで「一人きり」で遊ぶ、ゲームという閉ざされたメディアが初めて「連帯感」を生みだし「開かれた」メディアとなったといえるのではないか。これらの感覚が相まって、プレイヤーは一時間という時間の中、電波の中に入り込んだようなゲームとの一体感を味わうことが出来る。それはある意味、非常にバーチャルな体験だ。

ロムカセットでは味わえないサテラビューだからこそ出来たゲーム性。「BSゼルダ」はそんなサテラビューの真の実力の一端を私たちに見せてくれた。これからのサテラビューに期待したい。

◆プロフィール
立花　歩（たちばな・あゆむ）
1965年生まれ。イラストレーター。
女性誌を中心に活躍。アジアの文化に興味があり、旅行や映像鑑賞が趣味。最近は仕事が忙しく、どちらも行けないのでストレスがたまっている。
ゲームはどのジャンルも全般的にプレイする。

関連作品
ゼルダの伝説［A・RPG］
メーカー：任天堂／機種：ファミコン（ディスク版）
価格：¥2,600／発売日：'86年2月21日
プレイヤーは主人公リンクを使い、大魔王ガノンを倒し、ゼルダ姫を助けることが目的。多彩なアクションとパズル要素を持つ名作A・RPG。

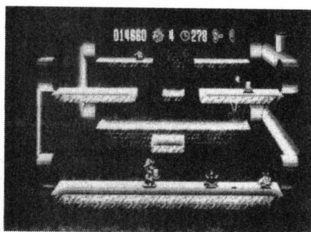
バーチャルボーイ過渡期の作品「マリオクラッシュ」

バーチャルボーイ（以下VB）ソフト2作目のマリオ、「マリオクラッシュ」が発売された。市場的には今一つ元気がないVBだが、このゲームはVBを活性化する作品になり得ることができたのだろうか。

「マリオクラッシュ」は手前と奥、2つのフィールドをお馴染みの土管で繋ぎ、VBらしさ（立体的な空間）を特徴づけている。また、トゲトゲやパタパタなど、歴代敵キャラクターの個性がうまく生かされており、手前のフィールドから奥の敵を倒す（またその逆）といった攻撃パターンを多用することで、3D空間で遊ぶ楽しさを提供している。

では、発売当初のソフト群では表現しきれなかった、VBのもつコンセプト「立体視差を利用した、新しいゲーム性の創造」を提示することはできたか。「立体視差を利用」という部分においては、空間で遊ぶ楽しさがあり、VBの必要命題である空間性を感じさせてくれる。確かに、ゲーム性を構築している要素の積み重ねが薄く、一本の作品としてみると、魅力に乏しいゲームになっているが、これまで発売されたソフトと比べると一歩前進しているのは評価したい。

このゲームで見せてくれた、空間で遊ぶ楽しさを、もっと堪能させてくれる、VBの真価を発揮するソフトが出てくるのを待ちたい。

（星野和之）

2つのフィールドを活用して、個性的な敵キャラを倒していく。

マリオクラッシュ［ACG］
メーカー：任天堂／機種：バーチャルボーイ／価格：¥4,900／発売日：'95年9月21日

ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～

名作の継承と発展。優れたその内容

前作から4年ぶりの発売。名作の続編として、またサターン用ウォーSLG第一弾として、周囲の期待に応えたのか。

岡元建三

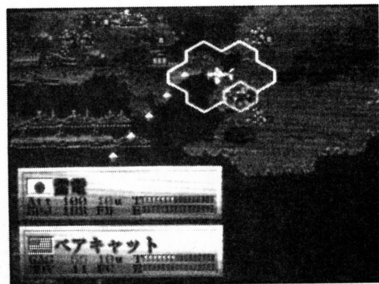
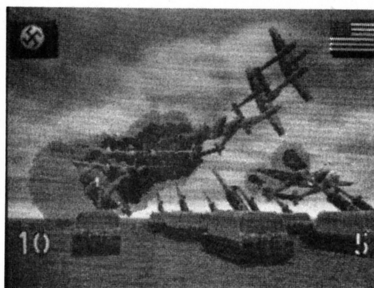
WA大戦略の魅力はどこにあるのか

1991年。メガドライブより『アドバンスド大戦略』が発売された。ドイツ軍を通して第二次世界大戦に触れるその内容は、硬派で戦うことを知る者のみに向けられたソフトだった。シミュレーションゲームという形式がシミュレーションRPGなどの普及により今ほど一般化していなかった中で、マニア向けになってしまったのは当然のことだったのかもしれないが、ゲームとしては素晴らしく、今なお充分遊べるソフトである。

あれから4年たった1995年。おりしも戦後50周年に当たるこの年、サターンから『ワールドアドバンスド大戦略』は発売された。前作がドイツのみだったキャンペーンモードは、今回日本、アメリカと増え、第二次世界大戦を3国それぞれの局面から感じられるようになっている。この『ワールドアドバンスド大戦略（以下WA大戦略）』は、サターン第一弾のウォーシミュレーションとして、その果たした役割は大きかった。それは今までウォーシミュレーションをやり込んでいるユーザーを満足させ、なおかつサターンユーザーという新しいユーザー層をつかむことができたからだ。戦後50周年の映画公開などの相乗効果があったかもしれない。だが真にユーザーの心を動かしたのは、WA大戦略が見せた、前作のマニア向けだった間口を広げる一方で、大戦略シリーズのシステムを継承した戦略性の高さや、歴史の追体験性、ある種キャラクターゲームとしての魅力をより前面に押し出したゲーム内容にあったのである。

大戦略として優れたそのゲーム性の表現

前作ではやや複雑だったシステムも『WA大戦略』においては幾つかの改良がなされている。『WA大戦略』の基本ルールである敵と交戦しながら都市を占領していく部分で、前作で設定された都市の耐久度を撤廃し、1回の占領行動で都市を占領できるようになった。このことがサターンの処理速度の速さと相まって、想像以上にスピーディな展開となっている。司令部に至っては占領ではなく破壊に変わり、戦争のもつ武力行使を如実に表している。

また、開発、改良も、簡略化しながらも戦闘能力値のバランスに気を使い、兵器の持つ特性がうまく表されている。その他のコマンドも統廃合され、整理された。このことによって、前作にあったゲームを遊ぶ上での敷居の高さが下がり、難易度も少しやさしめのものとなった。初心者のためを考えると正しい選択であったといえる。『WA大戦略』における戦術性

用兵の妙を存分に発揮できる絶妙なバランス調整。

ポリゴンの使用により表現力を増したユニット群。

を見ると、プレイヤーの持つ戦い方としての技量、戦略を最大限に生かせるゲームの作り込みがなされている。それは、前作同様ゲーム性を重視したために縮尺がMAPによってまちまちになっていることからもわかる。本来、大戦略とは架空戦の戦術を楽しむゲームであり、史実の戦争を扱うには少々無理があったと思うのだが、あくまでもゲームとして個々の作戦をとらえ、求めた結果なのである。その上で『WA大戦略』は、前作以上に、史実の持つ作戦の醍醐味や歴史性を感じさせる作りになっている。このことは日本のMAPにある『ハワイ攻略作戦』の中で、ダッチハーバー占領がマップに組み込まれていることからも理解できる。ダッチハーバー占領は史実においても重要な戦略目的だったのだ（そのため、MAPはそれはそれは広いものになっている）。

プレイヤーがゲーム中でいかんなく戦略家として戦えるよう、CPUにも絶妙なゲームバランスの調整がされている。史実通りすぎる物量や攻撃力では話にならない状況が生まれてしまい、ほとんどのプレイヤーはあきらめてしまう。それを、うまくすれば勝てるかもと思わせ、力押しではない知的戦闘をさせてくれるところなど、数値化のうまさといえるだろう。また前作では、シナリオの分岐が今一つよくわからなかったが、『WA大戦略』では大勝利、勝利、引き分けと作戦結果が明確になり、プレイヤーの望む形へとシナリオを進めていけるようになった。このシナリオの進み方次第では、日本やドイツが勝利するエンディングも用意されており、夢を求めることも可能となっているのだ（ただしその夢はつらく厳しい戦いの先にあり、歴史を超えた脅威を見ることになるだろう）。

ポリゴンの兵器がもたらした魅力

『WA大戦略』が一般に受け入れられたもう一つの要因に、ポリゴンによって表現された兵器の存在がある。今まではプレイヤーの想像に頼らざるを得ない部分だった細かな兵器が、モニター上で立体化され動き回るさまは、映画『ジュラシックパーク』で恐竜たちのリアルな姿を見せつけられたときにも似た衝撃があった。それは、これら第二次世界大戦の兵器が男心をくすぐるキャラクターとして存在するからである。

実際この手の兵器は、プラモデルとして各社から発売されており、その購買層は小学生から始まっている。これは恐竜に対するあこがれや格好良さと同じ魅力があるからである。そして、それが一つのキャラクターと化し、自分の手によって遊べてしまう。そこに見えるのは、プラモデルなどでは味わえない、鋼鉄の魂を持った兵器が動き、戦っている姿なのである。大和、ティーガーと聞いて心の琴線に触れる人がガマンできるはずがナイのだ。そしてポリゴンで表現されている戦闘シーンや壮大なオープニングは戦争映画を見るようで、演出的にもすばらしいモノだった。加えてBGMもこのゲームらしさを出しており、重く深みのある戦争をうまくイメージとしてとらえたモノになっている。

歴史を触るという目的での表現とは

しかし、戦争とは兵器の持つ格好良さの裏にある影の部分であり、本来ならば、もう見たくない、知りたくないと思うほどの嫌悪感が生じるモノなのだが、このソフトはその辺りを、史実を語るのではなく史実に触れるという考えで作られている。これはこれで正しい結論だった。ゲームを通して戦争の歴史を知り、そして自分なりに考えるきっかけとして充分なアピールになっている。作戦前の地球儀の上で、世界の状況を刻々と

知らせ、大きな時代のうねりを見せることで、あくまでもゲームとして楽しみを持たせた上に歴史を追体験させる。その狙いは演出としても成功したモノといえる。

ただ惜しいことに、この第二次世界大戦をモチーフとした時から避けては通れない原爆と特攻について、うまく表現できなかったとの理由で見送られてしまったことがある。私としても中途半端な扱いになってしまうのならば、今作のように、ない方が良かったと思うが、太平洋戦争を見たときそれが入っていないのは事実を深く語らない日本史の教科書と同じではないのか。大戦略シリーズのゲームシステムの中に組み込むのは難しいかもしれないが、ゲームが一つの文化としてあるならば、戦争をゲームとして楽しむとはなにごとだと言う人々に見せつけてやれるものを作る姿勢を今以上に貫き、見せて欲しい。

『WA大戦略』。このソフトは今まで出たウォーシミュレーションの中でもかなり高レベルの作品である。だからこそ見てみたいのだ。あのエノラゲイを秋水が撃ち落とし、原爆が投下されなかった日本を。

歴史を触るという方向性で作られた今作。

PS：君はハウニブを見たか？

●●●●●●●●●●●

◆プロフィール
岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「ゼイラム2」特殊衣装。、TVCM「日本生命疾病傷害保険『リライ』」造形ほか。

関連作品
アドバンスド大戦略［SLG］
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／
価格：¥8,700／発売日：'91年6月21日
ドイツ軍として欧州戦線を戦い抜くSLG。ストーリーモードやユニットの進化・改良など、ある意味パソコン版以上の出来に非常に評価が高い。

原爆と特攻

第2時世界大戦、特に太平洋戦争を題材にしたSLGをデザインする場合、原爆と特攻をどのようにルール化するかが一つのポイントになる。その一方で「戦争を遊ぶ」というゲームの倫理問題の象徴として、バッシングを受けることも稀ではない。

「WA大戦略」では、原爆と特攻に関してはルール化されていない。この件に関してディレクターの日並雅宏氏に取材することができた。

「大戦略というシステムでの表現が難しかったために断念しました。原爆に関しては、威力が大きすぎてゲーム性を損なってしまうこと。また原爆・特攻共にゲームを通して、その登場、運用の背景や歴史的意味まで描くことが難しかったために、中途半端な形で導入するよりはマシと考えたわけです」とのことだった。

確かにパソコン版の「大戦略」が、本来現代兵器の架空戦を戦術レベルで手軽に楽しむことにコンセプトがあり、核の表現は最初から考慮されていなかったこと、また今作がゲーム性を重視してリアルさをある程度切り捨てた結果、特攻が削除されたのも正解だろう。

ただし、SLGの魅力の一つに歴史の追体験性があることも確かである。本来SLGとは「戦争という歴史をゲームという手段でシミュレートし、歴史を追体験する」ことに本質がある。そのため太平洋戦争のゲーム化において原爆と特攻を無批判に切り捨てることは、SLG本来の可能性を自らの手で閉ざしてしまうことになる。この点をあやふやにせず、制作者自らがデザインポリシーを持ち、それを外に向けて表明していく姿勢が大切だろう。日並氏も「可能であれば原爆、特攻といった事象を盛り込むことを主眼においたSLGを制作したいし、また可能なように努力していきたい」とのことである。そして、それを支える市場とユーザーの意識もまた必要ではないだろうか。

（編集部　小野）

ワールドアドバンスト大戦略 〜鋼鉄の戦風〜［SLG］
メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥7,800／発売日：'95年9月22日

ゼロ ディバイド

メカ対メカの生み出す新しい格闘戦

個性的なメカの繰り広げる格闘戦は今までにない爽快感を提供してくれる。その爽快感を生むものは何か？

門原豊樹

近未来のコンピュータネットワーク空間を舞台に、コンピュータプログラムが格闘戦を繰り広げるゲーム、それが「ゼロディバイド」だ。キャラクターは攻性プログラムと呼ばれるもので、ネット空間内ではその姿がロボットのように表現されるというサイバーパンクを彷彿とさせる設定になっている。最初に用意されているロボットは11体で、サソリや恐竜などを模したタイプ、銃や剣を持ったものもいるが、基本的には自分の手や足を使った打撃攻撃で闘う。ロボット格闘と聞いて、同ジャンルの「サイバーボッツ」のように、格闘技術よりもレーザーソードや誘爆ミサイルなどの装備を駆使して派手な闘いを繰り広げるゲームを期待した人には、ちょっと期待外れかもしれない。ただ、そういった派手さはないものの、「ゼロディバイド」はキャラクターがロボットであるという特性を活かして、今までにないひとつの快感を提供してくれる。それは「壊す」ことである。

攻撃がヒットしたときの効果音はとても心地よい。

体の各部位には耐久力が設定されていて、攻撃を受けるごとにダメージが蓄積され、一定の値を超えるとその個所は壊れるようになっている。破損した部位は半透明になり、攻撃はできるものの、防御力が失われてしまう。この「壊す」概念の導入は、単なる間合いやタイミングの取り合いだけでなく、部位を狙い合う駆け引きの面白さを提供してくれた。

また、視覚的にも快感を与えてくれている。攻撃が命中するたびに散る火花や金属音は、人間同士の格闘では味わえない衝撃だ。これと、格闘シーンの演出に関しては、ロボット格闘という特性を活かしきったと言えるだろう。

しかし、気がかりが一つ。ロボットを題材にしているために、このソフトが正当な評価を受けることができないのではないか、ということだ。ロボットを扱った作品には、熱狂的なファンがいる半面、敬遠する人たちがいる。そういった人たちがこのソフトを見た場合、どう思うのだろうか。願わくば、毛嫌いせずに一度プレイしてから評価を決めて欲しい。肝心のキャラクターの動きもスムーズだし、キー動作に対する反応も良い。グラフィックの美しさも新世代機にふさわしい出来映え、というようにロボット格闘としてより、純然たる格闘ゲームとして見た方が、完成度がわかるゲームだろうから。

●●●●●●●●●●●●

◆プロフィール
門原豊樹（かどはら・とよしげ）
1973年生まれ。現在、㈱M２所属のライター。無類のゲーム好きである一方、考古学・民俗学から格闘技まで幅広い知識を有する。暇を見ては発掘に出かけたがる、生来の探求家。

関連作品

サイバーボッツ［格闘ACG］
メーカー：カプコン/機種：アーケード/発売年度：'95年
殴るといった直接攻撃から、ミサイル、レーザーといった飛び道具までを駆使してロボットたちが闘う対戦格闘ゲーム

ゼロ・ディバイド［格闘ACG］
メーカー：ズーム／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年9月8日

ボクサーズロード

スポーツシミュレーションの新しい地平

ボクシングゲームの新しい切口を見せたスポーツシミュレーションの秀作。演出の巧みさにデザインの妙が覗く。

近藤功司

情熱と努力を要求する本格ボクシングゲーム

『ボクサーズロード』は、よくできた大人向けのシミュレーションゲームである。プレイヤーはボクサーであり、コーチであり、そして栄養士でもある。ボクシングについて詳しく知っている必要はないが、このゲームをプレイするためには、ボクシングを科学的に知る熱意が必要だろう。このゲームは、暇をつぶすレクリエーションタイプのものではなく、プレイヤーに情熱と努力を要求してくるハードなゲームなのだ。自分が手塩にかけて育てたボクサーを引退させるとき、このゲームのコーチが「おまえの頑張りがあれば、第2の人生は明るいはずだ」と激励してくれるが、これこそまさに作者のボクシング観であり、我々プレイヤーに作者が期待するゲーム姿勢なのである。というわけで、大いに頑張って世界をめざそう。

さて、ゲームは大きく4つのフェイズに分かれる。まずは、自分の分身であるボクサーを作ること、そして練習すること、試合をすること、引退を決意することである。

ボクサーを作るためには、名前と年齢、身長を決めればよい。トランクスや体つきなどを選んで、気分が盛り上がってゆく。

練習は簡単で、あらかじめ用意された9つの練習のうち、今週はどれをやるかセレクトするだけである。ロープスキッピングやシャドウなど、おなじみのものがならんでおり、それぞれ効果とデメリットが異なる。たとえば、ハードパンチャーをめざしてバーベルなどを上げていると「どかた筋」がついてスピードが落ちるといった具合だ。休みの日もここで決める。

練習と並んで大切なのは献立で、一日5回の食事をポリゴン画面で眺めながら選択するのは楽しい。ウェイトの増減を考えながら蛋白質や糖分をとり、脂肪や水分を減らしてみたりする。

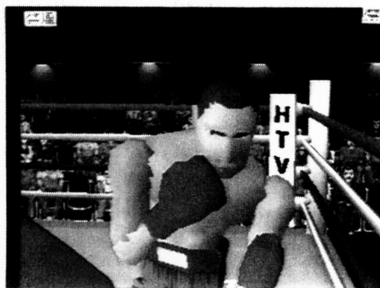
それからスパーリング。これらを組み合わせて1週間単位でゲームは進み、疲労、ウェイト、スタミナなどの値を上げたり下げたりする。試合となれば、検量があるので（失敗すれば厳しくも不戦敗）、減量には気を使うが、減量をすると疲労がたまり、長期戦を戦うスタミナも落ちる。このあたりのゲームロジックは理屈があっていて、相当に知的なゲームが楽しめる。類似作としてはダービースタリオン（アスキー）などが上げられるだろう。

パッドを通して伝わる数値の大小・増減

だが、このゲームの圧巻は、やはり試合である。

このゲームのボクシングシーンは、ポリゴンを使った3Dタイプのものである。このグラフィックは、雑誌などではさしてうつり映えしないと思うが、雑誌の紹介写真にはうつらない優れた演出を2つ含んでいる。

その一つが「相手ボクサーの個性・くせ」だ。

あるものは打たれても打たれても飛び込んでくる熊であり、あるものはアウトボクシングに徹する蝶である。このため、試合前に対

動きで表現されるポリゴンボクサーのダイナミズム。

戦相手のビデオを見ておくことは十分意味がある行為だ。いったんパンチを繰り出すと連打してくるタイプなのか、得意なのはどの種のパンチかなどを考え、自分の性格と合わせて作戦を練る楽しみがある。自分はスピードで優るのか、ダメージを相手に積み重ねて後半で勝負するのか等々考える。また、それに合わせてトレーニングの内容を変える。これこそがボクシングの醍醐味だ。

試合の表現はプレイステーションのコントローラをフルに使ったもので、6種類のパンチに4種類のスウェー&ダック、2種8方向のステップを組み合わせて自キャラを動かし相手と戦う。

この際、従来のゲームなら、右下にダメージゲージなどが表示されるところだが、このゲームは違う演出で来た。それが「自分の受けているダメージ、相手へ与えているダメージ、彼我のパンチやステップのスピード差などは、ラウンド中、いっさい数値表示されない」というものだ。試合の進行は、すべてリアルタイム、リアルスピードで表現される。このため、ゲームはとても取っつきにくいものになる。だが、この手法のなかには、ボクサーの孤独がとてもよく表現されている。考えてみれば、リングに上がったボクサーには、彼我のダメージゲージなど見えていない。あるのは自分への信頼と彼我の動きだけである。

自分の戦ったビデオを見ていると、右下に残り時間が表示されているので、「ああ、客ってのはいいもんだな」などと虚無的な気分になる。そんなゲームなのである。自分のパンチを過信して、コーナーで叩き合ったりすると、客席からの歓声だけが聞こえる（奴らは殴り合いを見に来ているんだから仕方ない）。相手がふらふらしているのをいいことにラッシュしすぎて、相手のハードパンチ一発にダウンをとられたりするが、やがて確かに自分のスタミナを知り、自分のステップのかげりから、引き時を知るようになる。ネオジオなどの格闘ゲームでならした熟練のプレイヤーでも、このような試合巧者になるのは、それなりの時間がかかるだろう。だから……、このゲームはやりがいがある。

データのない演出がなぜ面白いのか

試合中に、まったく理性に訴えかけてくるデータが出ない演出で、なぜこのゲームは面白いのか、それは、試合前にかなりデータの多い理性的なゲームをやっているからなのだ。「あれだけロードワークをしたんだから」とか「あれだけスタミナを付けたのだから」という体験が、自信となり、自分の次の行動を左右する。この演出は、スポーツのゲーム表現としてまったく新しい地平を、我々に見せてくれる。

新しい会社ということで、作りが粗いところもあるが、ゲームデザインは筋が通っており、僕が改善の必要を感じたのは2点だけだった。ひとつは、自分が殴られたときと自分のパンチがあたったときの区別が付きにくいこと。殴られたときには、画面をブリンクするとよいのではないだろうか。また、スパーリングの効果がわかりにくいこと。これらを改善しながら、デザイナー氏がより優れたボクシングゲームを作り上げていく日が今から楽しみだ。

◆プロフィール
近藤功司（こんどう・こうし）
1965年生まれ。冒険企画局代表。月刊ウォーロック（社会思想社）編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ボードゲームやテーブルトークRPG、DOS／Vのゲームなどに造詣が深い。

関連作品

ベスト競馬　ダービースタリオン［SLG］
メーカー：アスキー／機種：ファミコン／価格：¥6,800／発売日：'91年12月20日
競馬というスポーツゲームに「育成」というゲーム性を加えた名作。SFCでⅢまで発売されているが、基本的なゲーム性はⅠで完成されている。

ボクサーズロード［SPG］
メーカー：NEW／機種：プレイステーション／価格：¥5.800／発売日：'95年9月8日

レイヤーセクション

高いセンスによる旋律のような名作STG

アーケードで高い評価を受けた名作STG「レイフォース」。一見地味に見える本作は、物語性を秘めた名作だ。

立花 歩

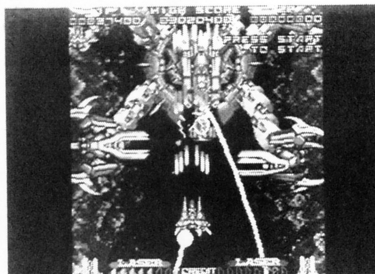
アーケードの名作が今サターンで甦る

「レイヤーセクション」は、いわずと知れたアーケードの名作ゲーム「レイフォース」の移植作品である。このゲームの特徴は、ステージ自体に三段階の高さの概念があり、通常のショットの他にロックオンレーザーが装備されていることだ。そしてこのシステムが大きくゲーム性にかかわっている。「レイフォース」では、自分と同じ高さにいる敵はショットで攻撃、自分より下に位置している敵はロックオンレーザーによって、同じラインまで浮上してくる前に破壊しなくてはならない。これをミスると画面中敵になってしまうことなどザラで、勝負の分かれ目といっても過言ではないだろう。また、このロックオンレーザーは多くロックして撃てば撃つほど点数が高くなる仕組みになっている。まずここが「レイフォース」の他のシューティングゲームと一線を画す個性と言えるだろう。シューティングの魅力の一つに高得点を得るというものがあり、高得点を得ようと思うと、難易度が一気に跳ね上がってしまう作品も多いが、このゲームではそれが顕著だ。これは、数多くロックオンしようとすれば、当然敵が画面上にたくさん現れるのを待たなければならないので、画面中敵の吐いた弾だらけになってしまう。しかもこのゲームには「ボム」がない。だからこそこのゲームは「高得点」に、より「高い」価値が感じられる。だが、このシステムもアーケード時代には賛否を呼んだ。1プレイ百円の世界ではちとつらいシステムだったのかもしれない。だがその負（ゲームがこのせいで面白くないという訳ではないので負というと語弊があるかもしれないが）の部分がコンシューマの移植においては見事に正に転じている。このゲームの難しさは「奥深さ」とも言い換えることができる。それはこのゲームの難しさが理不尽なものではないからだ。そこにはシューティングが持つ感覚的な面白さが確実に存在している。難しくても面白ければその魅力は人を引きつけ、何度もチャレンジさせる。その過程で腕は上達し、うまくなっていく。そうしたこのゲームの面白さに、私はテンポの良さがあると思うのだ。

シューティングゲームというジャンルはRPGなどと違い、大手ではなかなかいい作品が出ないといわれている。大手であってもたとえばシューティング専門の様にやっているメーカーは別だが、それ以外は難しいと。名作はむしろ数人の優秀なチームが作り出すものだ。この理由として、シューティングの面白さが個人の感覚から生まれるものに起因していることが上げられる。敵の出現パターン、弾を吐く速度、そういったものを設定するときに理由などない。ただそれが面白いと感じるからだ。そこに制作者のセンスがでる。これは計算であって、計算でない世界だ。「レイフォース」には、そういったずば抜けたセンスの良さを感じる。それは音楽に似ている。押して引く、メリハリがある。プレイヤーはそのテンポを体で受け止めプレイする。本能的な快感で

メーカー：タイトー／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'95年9月14日

ある。その極みは最終面でより強く感じることができる。6面の敵基地内の閉鎖的な空間で鬼のような弾避けを強いられ、これまたボスの鬼のようなレーザー乱射に耐え抜き、7面に入った時、いきなり視界が開ける。真っ白な空間。都市の上空に出るのだ。その解放感。そして蒼く瞬く星のような点が揺らいだと思った瞬間、一気に敵が浮上してきて、再びステージは地獄と化す。

また、高さの概念はゲーム性だけでなく、演出にも生きている。3面の浮遊大陸上の戦いにおいて接続部を破壊することによって落下する小大陸や大気圏突入など、タイトーF3ボードの性能をフルに使い、魅せてくれる。

4面ボス。足を破壊すれば落下する。「落としてこそ」レイフォース（笑）。

そうした「レイフォース」の魅力をこの「レイヤーセクション」はほとんど変わらず見せてくれた。縦シューティングのため家庭用のサターンモードでは画面が狭い等少々の不満もあるが、その不満すら、ゲームの面白さゆえである（TVをタテ置きにすると半年で壊れるからやめようね）。ゲーセンで百円入れるのが悔しいほどの難易度も、家庭用ならば心ゆくまで楽しめる奥深い面白さとなろう。まるで夢のような話ではないか。

●●●●●●●●●●●

◆プロフィール
立花歩（たちばな・あゆむ）
1965年生まれ。イラストレーター。女性誌を中心に活躍。最近ＳＴＧに目覚め、彩京の「ストライカーズ1945」と「首領蜂」（最高42ＨＩＴらしい）にハマる。

関連作品
ダライアス外伝（仮題）［STG］
メーカー：タイトー／機種：セガサターン／
価格：¥5,800（予価）／発売日：'95年12月22日
レイフォースに続くタイトー名作STG。これもアーケード人気作の移植版。鮮やかなグラフィックとドラマチックな演出が話題に。

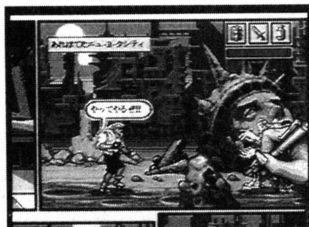
one point column
パワフルなアメゲーの魅力!!「コミックスゾーン」

メガドライブという市場が霞のごとくなっている時、海外から強力なタイトルがやってきた！　それが主人公スケッチ・ターナーが暴れ回るアクションゲーム『コミックスゾーン』だ。ターナーは漫画家。このゲームは自分の漫画の中に閉じこめられた主人公が、パンチ、キックで敵を倒し、時にはちょっぴり頭を使って仕掛けを外すといった、痛快アメコミアクションゲームだ。

男は戦う場所を選ぶというが、ターナーは自分の意志ではないにしろ自分の描いたアメコミの中で戦う。その動きの気持ち良さはまた格別!!　簡単なコマンド入力によって様々な技まで出せる。

また、ターナーは素晴らしいアメコミのセンスも持っているらしい。その色鮮やかなページはゲームの中でもしっかりと表現されている。音についてもそうである。ターナーの叫び声など、メガドラ独特のザラザラ感や割れた感じがしない。スイッチを入れた時の「セ～ガ～♪」の声には心ひかれた。今なら本体とセットで一万円くらいで買える。超お得！

入手するのは今しかない！

お勧めする!!（ちなみにあのパッケージはヒドイ。元の方が良かったのでは…？）

（岡元建三）

敵がやられると紙切れになったりと、随所にセンスを感じる出来。

コミックスゾーン
［ACG］
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥7,800／発売日：'95年9月1日

「鉄拳2」シリーズの心地よい暴走

無謀とも思えるほどの制作者の思い切りの良さが、この作品の大きな魅力になっている。

門原豊樹

前作を超える人気の理由

「鉄拳2」のゲームセンターにおける人気は高く、インカム、雑誌のアンケートなどにおいても、格闘ゲームの中で最も人気を博している。前作が、人気面で同ジャンルの代名詞「バーチャファイター」にやや後れをとっていたことを考えると、「鉄拳2」に至ってそれを変えるだけの魅力が備わったということなのだろうか。

キャラクターの個性に一つの理由があるだろう。私がよく使うポールというキャラクターは、技は連続ではつながりにくいものの、一発が強力だという個性を持つ。中でも崩拳という技は、俗に言う簡単な「波動拳コマンド」でだせるにもかかわらず、技を出す前後の隙が小さく威力が高い優れモノ。初心者相手では、この技を出しているだけで勝てることが多い。

また、新キャラ、風間準は「鉄拳2」の思想をよりよく表している。彼女の場合、個々の技の威力が弱い半面、連続的に技をつなげやすい。彼女は刈脚という連続足払いを持っているのだが、この技がくせもので、連続で入力するとほとんど隙なく続けて出せる。刈脚の連続入力を禁止しているゲームセンターがあるほどだ。

この、ゲームバランスに影響があるほどの技を採用したのはなぜだろう。姿形といった外見上のものでなく、そのキャラクターの格闘スタイルという重要な個性を強調しようとしたからではないか。今までのゲームでは、表現上の困難さからか、キャラクターの動きとイメージがかみ合っていないことが多かった。

ロウの中ボス、ペク・トー・サン。テコンドー使いだけに足が曲者。

例えば、コマンドサンボという、関節技を主体にした格闘技を使うキャラクターが、特徴である関節技をもっていないという具合に。やはり現実の格闘技を使用する以上、そのイメージを崩さない動きをしてほしい。個人的な趣味かもしれないが、そう感じた人は多いのではないだろうか。

「鉄拳2」はそこが違う。

柔術を使うポールは、現実の格闘技界で話題のグレイシー柔術の基本戦法である、タックルからの馬乗りパンチにスリーパーという格闘技ファンには涙モノの技を持つようになり、より柔術使いらしくなった。また「鉄拳」シリーズの一つの売りである関節技の種類はさらに増え、キングも関節技を持つようになってプロレスラーらしさが一層増した。

他のゲームでは、キャラクターの使う格闘技のイメージがまったく表現されていないと言うつもりはない。ただ、「鉄拳2」では度合いが違うと思う。表現が難しく敬遠されてきた関節技を、キャラクターのイメージを強調するために導入した姿勢、技のひとつひと

つに至るまで個性を反映させている点が、特徴に思えるのだ。

キャラクター性の強調という独自路線

なぜ「鉄拳2」では、キャラクターの個性がこれほど強く押し出されているのだろうか。例えばジャックというサイボーグのカタパルトスルーという技は、単に相手を持ち上げて投げるだけなのだが、その距離が尋常ではない。5メートル（推測）以上の高さに相手を放り投げてしまう。吉光というキャラクターに至っては、自分の腹に自分の刀を突き立て、貫通させた部分で後方の相手を攻撃できる。はっきり言って、現実の世界では、まずあり得ない技だ。だが、格闘ゲームとして見た場合、この派手な演出が思わぬ効果を生み出してくれる。強力で派手な技を使える、という爽快感だ。加えて、「鉄拳2」では比較的簡単なコマンドを入力するだけで、強力な技が出せる。前述の崩拳がいい例だろう。

ポールの中ボスはやっぱりクマ。勝ちポーズは必見。

強力で派手な技が、簡単に使いこなせる。その爽快感を何よりも際だたせようとした理由を考えて思いつくのが、「リアルな格闘技」ではなく「格闘技マンガ」の面白さだ。

「バーチャファイター」という先駆者が、「闘いのリアルさ」を追求して成功したのに対し、「鉄拳2」は、マンガのような「闘いの派手さ」、マンガのようなキャラクターの無茶苦茶さを強く打ち出すことで、ポリゴン格闘ゲームの新たな面白さを示したかったのではないだろうか。

主人公が前作のボス、あの変な髪型の中年おやじ、平八というところからしてすでにマンガ的だが、それだけに留まらない。前作の主人公カズヤはボスへと昇格したのだが、そのカズヤは一度倒されるとデビルカズヤへ変身する。デビルカズヤは背中の羽（！）で空は飛ぶは、目から光線は出すは、と無茶のしほうだい。前作をはるかに超えるトンデモなさが「鉄拳2」にはある。

だが、その無茶苦茶さを取り入れてしまう思い切りの良さこそ「鉄拳2」の評価されるべき点と思う。派手さや強さ、そしてキャラクター自体のインパクトを押し出す姿勢を貫き、それが評価されたから、「鉄拳2」は「バーチャファイター」を押さえ、このジャンルでナンバーワンの地位を確立できたのではないか。

確かに、キャラの個性を押し出すあまり、ゲームバランスに影響がでてしまったことはあまり歓迎できないことだとは思う。ただこの問題に関しては「鉄拳2」バージョンBという修正版によって解消された。それどころか時間が経つにつれ、中ボスが使用可能になる。こういった展開はいままでの格闘ゲームにはなかったことだ。ゲームを長生きさせるための延命策だと否定してしまうのは早計。新しいキャラクターが加われば新しい対応が必要になる。時間が経つと対戦のレベルが高位安定しがちな格闘ゲームにおいて、中ボスが順次登場することによっていつもリセットがかかる。マニアだけのモノになりがちな格闘ゲームへのナムコの回答がこれなのかもしれない。今からでも遅くない。ぜひプレイしてみて欲しい。「鉄拳2」のあのキレた感覚を味あわずに過ごすのはあまりにもったいないから。

◆プロフィール
門原豊樹（かどはら・とよしげ）
1973年生まれ。現在、M2所属のライター。無類のゲーム好きである一方、考古学、民俗学から格闘技まで幅広い知識を有する。暇を見ては発掘に出かけたがる、生来の探求家。

関連作品

バーチャファイター2［格闘ACG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／
発売年度：'94年
ポリゴン格闘というジャンルを作り上げた「バーチャ」の2作目。美しいグラフィックとリアルなモーションが魅力的な大ヒット作。

鉄拳2［格闘ACG］
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'95年

クロックタワー

恐怖映画を体感できる意欲的な作品

恐怖映画をもとにした「クロックタワー」は、映画的演出であふれる「映画ゲーム」だった。

林村わたる

映画の迫力をゲームにおとしこむ試み

「映画のような迫力とライブの緊張感を合わせ持った新しいジャンル」これがヒューマンのシネマティックライブシリーズのうたい文句である。「クロックタワー」は「セプテントリオン」、「ザ・ファイヤーメン」と続くそのシリーズの3作目にあたる。「セプテントリオン」から「クロックタワー」までの全作品に見られるのは、映画の主人公の気持ちをプレイヤーに感じさせようという試みだ。

沈没しつつある大型客船からの脱出行を描く「セプテントリオン」では、生き残った人間たちの孤独、仲間が死んでいく虚しさ、一刻を争う状況のなか残された逃げ道を探さなくてはならない焦りを、炎上するビルでの消防士たちの活躍を描く「ザ・ファイヤーメン」では、火災の中、生き残った人間を助けだした時の喜び、火事を鎮火させたという安堵感をプレイヤーに感じさせた。それは「ポセイドンアドベンチャー」や「タワーリングインフェルノ」、「バックドラフト」といった映画の主人公が感じていたのと同じ気持ちだろう。

「クロックタワー」の背景とシステム

この「クロックタワー」はそのモチーフを恐怖映画にとっている。人里離れた不気味な屋敷での、主人公ジェニファーの恐怖に満ちた体験をゲームを通して再現しようとしている。

孤児院に住むジェニファーは、仲間たちとともに、彼女たちの養い親になるという人物の屋敷へとやってくる。だが、突然の悲鳴とともに仲間たちの姿が消えてしまう。仲間を捜すジェニファー。そこへ大きなハサミを持った不気味な男が立ちはだかり、ジェニファーに襲いかかってくる。物語の触りはこういう感じになるだろうか。ゲームのシステムは、「ハローパックマン」や「ワンダープロジェクトJ」と同じで、プレイヤーは、キャラを進ませたい方向や調べたい物をクリックする。キャラクターはクリックされたものに対応した行動をとる。プレイヤーはジェニファーを上手く誘導し、ハサミ男の襲撃をかわしながら、館の謎を解いていかなくてはならない。

このゲームのもう一人の主人公、ハサミ男。

ゲーム中にあふれる映画的演出の数々

恐怖映画を題材に選んでいることからも分かるように、このゲームの主題は「恐怖」である。ハサミ男が迫ってくるという直接的な恐怖を織り込みながら、何かの儀式を描いた壁画や、何ものかが閉じこめられていたらしい隠し部屋、無惨に殺されたカラスの死体

アイテムはさまざまな所に隠されている。

などを配して、屋敷に潜む大きな秘密という、間接的な恐怖をじわじわとプレイヤーに与えてくる。もちろん恐怖をより強調する演出も忘れてはいない。ハサミ男の出現の仕方にしてもいくつかのバリエーションがある。突然登場して驚かせるというパターンは当然あるが、立ち去ったと見せかけてプレイヤーを安心させておいて、その後すぐに現れるとか、いつもは出ない場所から突然ハサミ男が現れるなど、どうやってプレイヤーを驚かせるかを考えた作りになっている。

音の面でもいろいろと配慮がされている。このゲームでは通常は何の音楽も流れない。聞こえてくるのは、ジェニファーの足音や、ドアが開く音などの効果音だけ。この静寂が緊張感を生み、またハサミ男が登場した時といった特別なときに流れるBGMを際立たせている。BGMは、人を不安にさせるような短い旋律を繰り返し流すという、恐怖映画では定番になっているもの。定番ではあるが、恐怖感の演出にはやはり効果的だ。

このゲームについてもう一点述べておきたい。ジェニファーを動かす方法を、前述のような形にしたことが生み出す効果についてである。この「クロックタワー」に似た雰囲気を持つゲームに「アローン・イン・ザ・ダーク」がある。このゲームと「クロックタワー」を比較したときに感じるのは「クロック」のプレイ感のもどかしさだ。怪物に遭遇し逃げなくてはいけない場面で、「アローン」ならば逃げたい方向へキャラクターを動かせば良い。だが「クロック」の場合、逃げる方向へカーソルを移動させクリックして初めてキャラクターが動き出す。このタイムラグが、何かに追いかけられている夢を見たときの感じに似たもどかしさを生み出し、ハサミ男に追いかけられる恐怖感を増幅させている。

遊び方で印象が大きく変わる

このゲームを怖くないゲームとして楽しむことは簡単だ。ハサミ男をかわせる場所を一つでも見つけてしまえば、あとはいつ現れてもそこまで逃げ戻ればいいからだ。謎解きに重点をおいてしまうと、ついそういったおざなりなプレイになってしまいがちなのだが、これが、プレイヤーに恐怖を与える最大の要因であるハサミ男を、簡単に逃げることのできるただの敵キャラ、謎解きの障害物程度の存在にしてしまう。「クロックタワー」が怖くもなんともないただのAVGになってしまうのだ。でもそれではあまりにつまらない。

「クロックタワー」はストーリーを楽しむという側面を持ったゲームではあるが、それよりも自分の置かれた恐ろしい状況を楽しむほうがずっと面白い。プレイするなら、まず時間は夜、それも深夜が最高。もちろん部屋の電気は消す。できれば音はヘッドホンで聞きたい。プレイにあたっては、いきあたりばったりを旨とする。主人公ジェニファーには申し訳ないが、彼女にはどんどん危険な場所に飛び込んでもらおう。そうすればいつも新しい恐怖がプレイヤーに襲いかかってくる。そしてそれが「クロックタワー」の正しい楽しみ方だと思うのだ。

◆プロフィール
林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。ライター。最近好きなゲームは「鉄拳２」。キングのコンボに挫折し、サブミッションを極めるためにニナ使いに転向。でも、負けがこんでくると連打ニナになってしまう大甘ゲーマー。

関連作品

ザ・ファイヤーメン［A・STG］
メーカー：ヒューマン／機種：スーパーファミコン
価格：¥9,300／発売日：'94年9月30日
シネマティックライブシリーズの２作目。自弾を水に、敵を炎に変えた点が斬新なアクションシューティング。

クロックタワー［AVG］
メーカー：ヒューマン／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年9月14日

聖剣伝説3

あまりにも中途半端なゲームシステム

スクウェアの新作「聖剣伝説3」はアクションRPGとして王道を走れたのか。ゲームにおいてのアクション性とは。

水野隆志

『聖剣伝説3』は『ファイナル・ファンタジー』など多くの人気作で知られるスクウェアの新作である。

十月期には、スーパーファミコン系の各情報誌でもその扱いは大きく、話題を呼んだ。

だがアクションRPGとして実際の出来映えはどうだったのか？　その中核をなす次の三点の特徴をもとに考えてみたい。

一、戦闘システム
二、クラスチェンジシステム
三、登場キャラクターが変わると変化する物語展開

プレイアビリティに劣る戦闘システム

まず目を引くのが、全般的なインターフェースの悪さである。スクウェアには珍しく、画面の切り換えにかなりの間がある。この即応性の悪さは、シリーズの特徴であるリングコマンド（アイテムや使用可能魔法などのアイコンがリング状に配列されたもの）の反応において顕著になり、とくに戦闘時には致命的な操作性の低下を招いているのである。『聖剣伝説3』の戦闘は、オートとマニュアルに分けられるのだが、正直なところマニュアルはほとんど使えない。コンピュータまかせにしたほうがはるかにスピーディな戦闘が可能なのである。とくに操作キャラクターだけが戦闘になるとすり足でしか動けず、他のキャラクターのように敵に駆け寄れないのはどうにも不便だ。ただ、オートでは、アイテムや威力の大きい魔法・特殊攻撃の使用ができないため、流れを見て、適宜マニュアルに切り換え、魔法などを使っていくというのが基本の戦闘パターンになるのである。

だが、たとえば、大ダメージを被って急いで回復させねばならないときなど、必要なときにリングがすぐに開かないのである。この入力待ち状態は入力と処理のタイムラグが大きく、該当キャラクターの前の行動が処理されていないために起こる現象なのだが、数秒で状況が一変するアクションゲームではあまりにも痛い。コマンド待ち状態の間にキャラクターのヒットポイントが0になったときなど、目もあてられない。

結局のところ、つねにリングコマンドを開けるためにボタンを連打しながら、必要な魔法をかけ、あとはタコなぐりにするという芸のない戦術がもっとも有効ということになってしまっている。他にも、ボス戦はある程度のレベルと装備がなければ、相当な苦戦が必至であったり、魔法をはじめ回避不可能な攻撃が多いなど、キャラクター特性から操作テクニックを磨き、難敵をクリアしていくというアクションゲーム本来の魅力にまったく欠けてしまっている。これでは、ただキャラクターが動き

機能性が低いリングコマンドシステム。

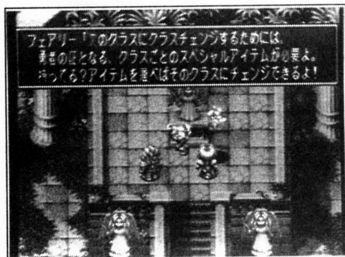
回るだけで通常のRPGとまったく変わらない。わざわざアクションRPGとしてつくった意味はほとんどないのではないだろうか。

クラスチェンジは一見魅力的だが……

次に、『3』から取り入れられた変更点のひとつがクラスチェンジである。基本能力がグンと上がり、特殊攻撃や魔法が使える上級のクラスは大変に魅力であり、二段階のクラスチェンジごとにつねに二種類の選択肢が用意されているのもうれしいところである。

だが、なぜかクラス3になるのに、戦闘後に無作為に発見される宝箱から出てくるアイテムが不可欠というのは、いったいなぜなのだろうか。アイテムの発見にはキャラクターの持つ能力値のうち、「運」が大きく関係するのだが、運まかせでキャラクターが強くなっていくという発想自体問題なのではないだろうか。また、クラス3チェンジ用アイテムが選択可能な2種類ごとに設定されているので、欲しいのが出るのを待つといった時間も必要になってくる。こうした一連の作業が、最高の実力を誇るクラスになるのに合致していないのは明らかで、クラスチェンジの概念からずれているとしか思えない。アイテムを使うにしても、たとえばダンジョンを攻略して入手するなど、プレイヤー側が主導権をとれる手法が必要だったのではないかと思う。

牽引力に欠けるストーリー

次に、RPGとしての物語はどうかというと、これもつくりがきわめて粗い。

六人の登場人物から、プレイヤーキャラクターとなる三人（うち一人が主人公、残り二人がパイプレイヤーとして位置づけられる）に誰を選ぶかで展開が変わってくるという試みは興味をひくが、実質的にはプロローグ部分と、最終的な敵役が変わったことにより、中盤以降のイベントが若干変更されるだけに過ぎず、ゲームの大半は誰でプレイしてもほとんど同じなのである。

また、イベントは主人公のキャラクターを中心に進むのだが、このとき残りの五人についてのエピソードがときおり出て来るという仕組みになっている。これも細かく練り上げられていれば、ストーリーに厚みを与えることができたと思われるのだが、実際には不備が目立ち、かえってキャラクターを薄くしてしまっている（たとえば紅蓮の魔導師によって理の女王が連れ去られるシーンでも実の娘であるアンジェラはパイプレイヤーだとセリフひとつわない）。

しかも、世界を救うというゲームの目的と、弟を捜す、恋人の呪いを解く、魔術師を倒すといった個人の目的があまりにもかけはなれてしまっているため、ストーリーに流れが出てこない。次に向かうべき場所も、あるとき脈絡なく指示があったり、地図上の点滅個所に理由も不明なまま行くしかないなど、かなり強引なつくりになってしまっているのである。

『聖剣伝説3』は、あまりにも仕上がりが中途半端で未完成な作品となってしまっている。数々のヒット作を生んだスクウェアのソフトであることを考えると、どうにもさびしくてならない。

クラスチェンジとは何なのか？

◆プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

関連作品
聖剣伝説2［A・RPG］
メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'93年8月6日
偶然聖剣を抜いてしまった少年のコミカルな冒険物語。システム的に不備があり、課題の残る作品。シリーズとしての流れは本作から。

聖剣伝説3［A・RPG］
メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年11月11日

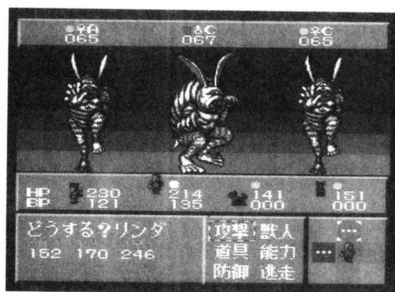
リンダキューブ

高いレベルで表現されたRPGの本質

新世代機ソフト活況の中、旧世代機ともいえるPCエンジンから発売された「遅れてきた」良作。

星野和之

『リンダキューブ』は1つの世界を軸に、3つのパラレルワールド的なシナリオが展開する、近未来的な要素をもったSFRPGだ。ゲームの目的は3つとも共通。惑星に隕石が衝突するまでの8年間に、できるだけ多くの種類の動物を捕獲して「箱船」に積み込み、プレイヤーの恋人である「リンダ」とともに星を脱出する。ハルマゲドン的な危機に瀕した星を「救わない」ゲームである（プレイヤーが救うのはあくまで動物達）。

このゲームは、作者が「『天外魔境Ⅱ』のアンチテーゼ」というぐらい、一般的なストーリー主導型のRPGとは、全く異なる方向性で作られている。つまり、ストーリーの提示は最小限に止め、プレイヤーが能動的にリンダキューブの「世界に触れられる」点が大きな特徴であり、魅力になっている。

戦闘画面はオーソドックスだが、情報量は多い。

「動物捕獲」が純粋に楽しい

「世界に触れる」魅力の一つとして、「動物捕獲」があげられ、これが楽しい。特に、フィールド上を動物達がうろついているのが画面で視認できるようになっており、アクションRPG的な面白さをプレイヤーに与えてくれる。プレイヤーはダッシュを使って動物を後ろから追いつめたり、プレイヤーに有利な地形に誘いこんだり、あるいは出会った瞬間寝たふりをきめこみたくなるような猛獣から指先のテクニックで逃げまくるなど、ハンティングの駆け引きが楽しめるのだ。動物と接触すると通常のRPGの戦闘画面に移行する。こちらはオーソドックスな画面構成だが、画面上の情報量が多く、動物の強さも住んでいる地形に左右されるため、非常に戦略性の高い仕上がりになっており、オーソドックスでありながらも新しさを打ち出している。

また、捕獲した動物は肉や装備品など様々なアイテムに加工することができ、動物一匹一匹がある意味「宝物」となるので、戦闘することが純粋に楽しい。また、世界にちりばめられた店の役割や機能は、動物捕獲に集束しており、プレイヤーはそれらを生かして、自分なりにゲームを進めていける魅力がある。

「過激」さが生み出す、深いドラマ性

一方、脇役であるシナリオも、決して添え物には終わっていない、「世界に触れる」魅力に溢れた作りになっている。

3本のシナリオ中A、Bのリンダとプレイヤーの分身であるケンにかかわる登場人物の行動の描写は過激だ。キレた人物の描写や、血が吹き出る表現など、過激な表現が目につき、嫌悪感を抱く人も

いるだろう。しかしこのゲームに目立つ「過激さ」は、決して見せ物には終わっていない、深いドラマ性に裏打ちされた表現なのだ。例えばシナリオAの、家族との人種の違いからうけた孤独感が肥大して、妻を自分の体と同化させるという行動に及んだヒューム。シナリオBでは、娘が死んでいるにもかかわらず、娘の箱船に乗りたかった願望をリンダの腕をもぎ取り、「最善を尽くして」かなえつづけようとするエモリ博士。彼ら歪んだ行動は、愛するがゆえにおよんだ行為であり、ある意味「純愛」というテーマを表現するためであり、「過激さ」は必然性をともなった表現技法といえるだろう。

この裏に隠されたドラマは深い内容だ

　また、シナリオ構成のテクニックも秀逸だ。例えば、実生活でいきなり「彼女は君の恋人です」と言われたら君ならどうするか？すんなり受け入れられる人は少ないだろう。このゲームでも、リンダはプレイヤーの恋人であることが最初から提示されており、プレイヤーにとってはリンダと積み重ねてきたものがないので、なかなか彼女に対して恋人であるという感情がわきにくい。それをシナリオでどうフォローしていくか。シナリオAではリンダはいきなり記憶喪失になり、プレイヤーはリンダの記憶を回復させるために東奔西走し、そして記憶回復の旅をプレイヤーにさせる。これにより、これまでの2人の関係や積み重ねてきたことがわかる仕組みになっている。この構成のおかげでプレイヤー自身もリンダに対して親近感をもち、愛情を感じることができる。

世界観を感じさせる様々なギミック

　このように『リンダキューブ』には、ゲームを通して世界観を感じさせる仕掛けやギミックが豊富にある。例えば住人達のメッセージからBで展開された話がAで述懐されていたりと、まるで「デジャヴュ」をおこすようなメッセージが配置されている。世界の住人と交わす何気ない会話にも、世界観を感じさせる細かい作り込みがなされている。シナリオAにおいては、ヒュームのおこした事件から人種の区別がこの世界にあることがわかるような、世界観を織り込んだシナリオの構造のうまさ。また、シナリオCでは動物を捕獲していくうちに、この世界の謎が解き明かされていく仕掛けがあり、プレイヤーが能動的に動くことで『リンダキューブ』の世界にコミットしていける楽しさがある。

　加えて、声優陣の熱のこもった演技、効果的なカットで割られたアニメーションが、シナリオのドラマティックな展開をうまく盛り上げているのも心地良い。

　RPG本来の楽しさは、1つ1つの事柄が世界観に裏打ちされたインタラクティブな物語を、プレイヤーが主体となって体現できることだ。『リンダキューブ』はシナリオやゲームを通して得る、世界観の謎を解き明かしていく楽しさがあり、プレイヤーが主体となって世界とコミットしていく魅力がある。いわばRPGの本質を高いレベルで表現した、CD-ROMゲーム機の先駆者PCエンジンの遅れてきた良作といえるだろう。

◆プロフィール
星野和之（ほしの・かずゆき）
1969年生まれ。ゲーム誌新米編集員兼ライター。テクノ、ハウス等のアンダーグラウンドな音楽を好む。最近10日間の布団に入っている時間を数えたら、10時間しかありませんでした。

関連作品

天外魔境Ⅱ［RPG］
メーカー：ハドソン／機種：PCエンジン スーパーCD-ROM²／価格：¥7,800／発売日：'92年3月26日
「リンダキューブ」の作者である桝田省治氏が監督を務めた、日本を題材にしたRPG。ここでも氏の登場人物の描き方には深いものがある。

リンダキューブ
［RPG］
メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：PCエンジン スーパーCD-ROM²／ 価格：¥7,800／発売日：'95年10月13日

メタル ジャケット

作り込みの粗さだけが目立つバトルシミュレータ

PS発売当初からラインアップに上っていた作品。コクピット型のSLGとしてユーザーの期待も高い。その実力は?

椎野竜彦

通信対戦がウリの割に目立つ作り込みの粗さ

この『メタル ジャケット』というゲーム、コロニー対地球のロボット戦を題材にしたポリゴンアクションゲームなのだが、プレイステーション初の通信対戦をサポートしたというのが最大の売りだ。

画面はコクピット内のモニターから外を覗く、先に発売された『機動戦士ガンダム』と同じ3Dコクピット方式である。

しかしこのゲーム、内容はかなりお粗末ではないだろうか。

まず、ゲームの世界に入ったプレイヤーに必要な、自分の行動が何を生んだか（弾が当たったのか、自分が被弾したのか）のフィードバックが全然ないんだよね。要するに弾が当たってんだか、当てられてんだか、爆発するまで謎なわけ。

被弾したことがわかれば「この避け方じゃいけないんだな、次はああ避けてみよう」っていう風に操作になれ、習熟してけると思うんだけど。ゲームの世界の中で生きている実感が皆無なんだなあ。

このゲームの最大の売りが通信対戦ならば、それを面白くすることに力を注ぐべきじゃないの？

1対1の戦闘をね。

マニアだけ買って下さい。操作方法は髪の毛が抜けるぐらい複雑です！ の超硬派ロボットシミュレーションならまだいいのに（DOS/Vの『メックウォーリアー2』みたいにさ）実際のゲームはへぼサッカーのように全部のロボットが一カ所に集まって撃ち合うもんだから緊張感もへったくれもない。

商品を作ることへの真剣な姿勢を望む

そして何といっても一番ひどいのがミッション内容の説明画面。行頭に「。」や「、」が来るのがおかしいと思わないセンス。これはなんと言おうとも作りの雑さでしかない。

発表以降2年近くたっての発売ということは内部での色々な問題があったと想像できるし、開発サイドの苦労も色々あっただろう。ただ商品を作るという点に置いてクリアしなくてはいけないレベルがあると思う。

この『メタル ジャケット』を作った『チームトルネード』。次回作は遊び心いっぱいのおふざけキャラクターゲームを作るみたいだけど、異業種のクリエーターが場を与えられて、軽い乗りでゲームをなめて作っているようでいやだ。

おふざけゲームを作ることを「僕らは作りたい物を作る」なんてかっこいい言葉で発表する前にするべきことがあるはずだ。

お金を払うユーザーのために商品を作るということに対して真面目な姿勢で臨んで欲しい。

●●●●●●●●●●

◆プロフィール
椎野竜彦（しいの・たつひこ）
1966年生まれ。
某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK-80からコンピュータを触り始め、PC-8001でスッポリとはまる。現在はマッキントッシュを愛好。

関連作品
メックウォーリアー2［SLG］
メーカー：アクティビジョン・ジャパン／機種：DOS/V／価格：¥9,800／発売日：'95年9月30日
米FASA社のTRPG「バトルテック」の世界をコンピュータ・ゲーム化した、3Dロボットバトルシミュレータ。

メタル ジャケット［SLG］	メーカー：ソラン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年9月29日

PASOCOM GAME SPECIAL SOFT

パソゲー良品

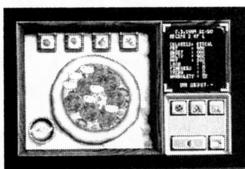
数あるパソゲーレシピの中から、海外産2品を紹介する。

匂いたつようなコい味ゲー
ピザ タイクーン

「レイルロード タイクーン」を送り出した、マイクロプローズ社が、新たなタイクーンシリーズを送り出す。その名も「ピザ タイクーン」！ 欧米大都市に一大チェーン店を築き上げるピザ屋経営シミュレーションゲームだ。

純粋に経営シミュレーションとして楽しむことができるのだが、それ以外のデフォルメ化されたシチュエーションが、シミュレーション部分を凌いで面白すぎる。

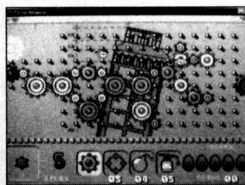
特に、経営そっちのけで新しいピザのレシピを作るのが楽しい。試食者たちの満足度指数100％を目指して、「フルーツベース、骨付きチキン伊勢エビ添え」といったピザを作ることに情熱を傾けることが可能なのだ。

また、地域ごとに治安のワルイところが設定されていて、ストリートギャングにショバ代を要求されたり（断ろうモノなら、無惨にも店舗は破壊される）、裏の世界の人間に繋がりを持つことで、競合店に爆弾（！）を使って妨害工作を仕掛けることもできる。DOS／Vをお持ちの方は、プレイヤーに対する度量が広い（？）このユニークなゲームに、ぜひとも触れて見て欲しい。

野菜、肉、果実、チーズ類などの4つのパーツに大別された豊富な食材が用意されている。どんな味になるか想像しながら作ると、ハマることは必至だ。

ほどよいゲーム性のブレンド
ギア・ワークス

「ギア・ワークス」は、画面上に設置されたペグ（ギアをはめ込む場所）にランダムで出現する3種類のギアを噛み合わせていき、制限時間内に最初に設置されている赤いギアに繋ぎ合わせ回転させるパズルゲームだ。ウインドウズ上で動く数あるパズルゲームの中でも、アイディアがうまく生きた作品である。

このゲームは、限られた枠の中でプレイヤーの技量が試されるゲーム性が秀逸だ。ギアの噛み合わせは決まっており、加えて面数が上がるごとにペグの数が減っていくため、プレイヤーの手数は限られてくる。その枠の中で、ペグを引き抜く奴やギアを錆びさせる敵キャラを用意されたアイテムで退治しながらテクニックを駆使してクリアしていく。また、ギアの出現がランダムという運の要素もゲーム性にプラスされているため、テクニックと運で構成されたゲーム性のブレンドの良さがあり、ついプレイを重ねてしまう。

また、各面ごとに登場する歴史上のモニュメントを繋げたギアによって動かすといった洒落たストーリーも良く、クリアするごとに楽しさが増す、そんなゲームだ。

最初の面ではいかにたくさんのギアを繋ぐことができるか、といったゲーム本編とは別のもう一つの楽しさを味わうこともできる。

ピザ タイクーン［SLG］ メーカー：スペクトラムホロバイトジャパン／機種：DOS/V／価格：￥8,800／発売日：'95年9月

ギア・ワークス［PZG］ メーカー：スタークラフト／機種：ウィンドウズ／価格：￥6,800／発売日：'95年9月1日

怒涛の読者コーナー

読者あっての本ですから

小野さん台湾生還記念！でも内容は据え置きです

♠怒涛の台湾出張より無事生還。そのまま編集部でカンヅメになって仕事する毎日です。帰りの航空券を無くした時には、マジメに台湾支社転勤の可能性も考えました。帰国できてほっとしています。司会はただの小野さん（32歳、独身）と……。

♥アシスタントの小幡（19歳、女、独身）で〜す。小野さん、出張中、1回も連絡がなかったんで、みんな台湾の塵になったたって噂してたんですよ〜っ。はい、アンケート葉書！

★（面白かった記事）
小野以外すべて。
（つまらなかった記事）
小野だけ。

東京都　立花あっぷる
アテナのセーラー服姿って可愛いですね。（幡）

（本書に対する希望、意見）
いーかげんにしろ小野!!
（栃木県　古川陣十郎）

♠すみません。今回増ページです。しくしく。（野）

★このようなコンセプトの本があったとは知らなかった。本屋になかった。
（岡山県　鷹取敏弘）

★『年刊ゲーム批評』はどうなりました？　延期？　中止？？
（大阪府　伊集院律子）

★発売日を決めてほしい。ある日突然出てるので結構びびる。
（京都府　梨本一樹）

♠『年刊…』は発売中です。書店にないときは、堂々と注文しましょう。（野）

★攻めの態度がとても好きだ。
（東京都　卒論やばい）

★新雑誌（パソコン批評）でも終わらせますか。しっかり『ゲーム批評』の血を受けつ いどりますなぁ。
（東京都　M.C.T.A.）

※姉妹誌『パソコン批評』はいかがでしたか？　『ゲーム批評』ともども頑張りますので、これからも宜しく。（編集長）

★あゆみさんが少年ジャンプにれんさいするのはいつですか。よみたいです。
（東京都　未定）

※漫画のお仕事は、今はちょっとお休みです。批評くんマンガ、楽しんでくださいね。
（斎藤亜弓）

★次次号辺りで「読者言いたい放題」号と称し、読者からのコメントを20ページにわたってやってほしい!!　絶対笑える。
（東京都　KEN）

★『悪趣味ゲーム紀行』は笑えました。「地味ながら良質の作品」をこれからも教えて欲しいです。そういう姿勢がゲーム批評のいい所だと思うから。（静岡県　天暁丸）

♠今号の『トリオTHEパンチ』はどうだったでしょう。取り上げて欲しいゲームなどありましたら、

神奈川県　ねあの
私も人形使いばかり作ってました。（幡）

編集部まで御葉書ください。（野）

★あの、今更『メタルスレイダーグローリー』について語っても、仕方ないのでしょうか？　（大阪府　院田昭博）

♠ＨＡＬ研究所のファミコンソフトとは懐かしい。どんどん魅力を語ってあげてください。（野）

♥読者の批評のコーナーで、お待ちしてまーす♥（幡）

★甘くなってる。丸くなってる。生活かかってんのね。悪いとは言えない。　（静岡県　天昭帝）

♠甘くなっているわけでも、丸くなっているわけでもありません。内容の発展的向上と、とらえてください。（野）

♥小野さんだけ相変わらずわけわかんないです。（幡）

★数は少ないですが、主婦ゲーマーもいるにはいます。私の場合、話相手はもっぱら長男（小５）です。家族のいない午前中、家事をサボってゲームにハマっております。夏休みとか冬休みなどは子供たちが家にいるのであまりできないですけどね。　（埼玉県　左　真紀）

愛知県　とむとむ

「バーチャ２」発売日決定。「３」も開発中とのこと。待ち遠しいです。（野）

♠今回もキッチンゲーマーの方からのお便りです。（野）

♥私もいっしょに遊びたーい。（幡）

★ゲームを作る方々は、もっと本を読んで、舞台や映画をたくさん観てほしい。みせること、別の世界へ人を引き込んで行くことをもっと学んでほしい。ほんのちょっとしたことが気持ちを左右させたりするよ。小さなプログラム１つでも、心地よさを演出できると思う（とあるＲＰＧの、ドアの音と感触が好きで、何回も出たり入ったりしてしまったことがある。ルーレットの玉の回るところと、コロコロという音にはまったこともあり）。　（東京都　うびじゃ）

♠うびじゃさんの言うとおり、世界は些細な事柄が積み重なってできています。細かい演出にまでこだわってこそ、名作が生まれるのでしょう。私も勉強します。（野）

♥今回は古川陣十郎さんの、小野さんバッシングが強烈でしたね。（幡）

百円道場

硬派Tinhat
（プレステユーザー）

♠アンケート葉書のつまらなかった記事（３つ）の欄で「街で見かけた１、２」「読者コーナー」の三重苦を背負わされるのではと、今から心配です…。（野）

ユーザー心の叫び

♠今回は「ゲームキャラ名画館」への投稿が少なかったので、代わりに新しいコーナーを創設してみました。（野）

♥名画館の方も、引き続き募集してますので、ヨロシクね♥（幡）

♠貴方にしか描けない味のあるイラストを募集しています。（野）

週刊●ァミ通10/27号のアンケート特集で「買って後悔したゲーム」「途中でやめちゃったゲーム」両方に「ロマサガ」がワースト10入りしていた…(泣)。
ほっとけ
2はちょっとわかるけどさっ。1はマジに好きなのに(泣)。

千葉県　剣☆千尋

次回締切は１月５日です。

私の誕生日なの。オホホホ。（ケロリーヌ）

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区新富１－８－11　東新ビル３Ｆ
（株）マイクロデザイン出版局『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー係まで

。サテラビュー というと。

「サラデビュー」と間違えてしまうので なんとかしてください。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA

…しかし
なんじゃの
昨今ではマックが新しいなどとさわいでおるようじゃが

君は今日
この部屋を出て行く
荷物はまとまったかい
………
ええ
後は運送屋を待つだけよ…

わしゃ10年も前から知っとった
皆忘れとるの―
ゆっとくけど
おじいちゃん
そのマックってファーストフード店の名前とは違うのよ
ぱりっ

また間に合うかもしれない
…しりとり
…しないか
昔みたいに
……
あの頃を思い出して
…いいわね
最後の日の記念に……

じゃ私から
ざんくろう
むそうけん

関西では『マクド』というのが普通らしいが
や―
地方により言葉もいろいろじゃの―
お母さーん
おじいちゃんボケた――

終わったんだね…
ちわー
引っ越し便です―
何もかも終わったんだね
俺達……
あ
じゃそこのタンスからお願いね―

企画屋ジョー
カルロス・ヨシキ
ジョーー!!
俺の以前の同僚 そしてライバルだった男
カルロス!!
久し振りじゃないか 3年くらいになるか!?
イエース この3年間 格闘ゲームの企画を 練っていましター
ははは そうか! お前のことだ さぞかし凄い格ゲー なんだろうなぁ!!
ニりゃ 俺も負けていられねえな!
もちろんでース
ギラリ
今回は一味違う 3Dフルポリゴン テクスチャーバリバリ の――…
おっぱい格闘 ゲームでース!!!!
様々な大きさの 超リアルなおっぱいが いっぱい見られマース!!
おっぱい
ヤー
ヤー
ドオオ
時代は おっぱいで ――ス!!
おっぱいさえ ありゃみんな 喜んで飛びつき まー――ス!!
カルロスー ――!!!
世間が彼を 廃人にして しまった…
廃人だわ…

本社勤続三十五年
大川辰五郎(59)
只今より
メダパニダンスを御披露
致したく存じます
娘がSFCでセーラームーン
RPGをプレイしていた
ピコ
ピコピコ
セーラームーンなら
私も知っている…
コミュニケーションチャンスだ

くね

くね

羽根飾りはちゃんと
宣伝部に返して
おいてくれよ辰さん
あー
こ
混乱したよな
…確かに
混乱はしたが…
怒られんの
俺なんだ
からよー

このゲームの
面白いとこはね
お父さん
ホラ
セーラー戦士同士
2人以上の合体技が
出来るとこなのよ
びしゅー
どどん
どん
ほほー

こりゃ
面白いなー
父さんもセーラー
マーズちゃんとひとつ
合体してみたい
もんだなあ
はっはっは

あれ以来娘は
口をきいてくれない
……
全く
思春期の
女の子は
難しい…

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞
- 札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
- 　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）

＜青森県＞
- 青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）

＜宮城県＞
- 仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区本町通2-6-53）
- 　本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）

＜秋田県＞
- 秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）

＜福島県＞
- 郡山市　見聞録（軍用道路沿い）

＜群馬県＞
- 太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜埼玉県＞
- 川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
- 上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上戦上福岡駅前）
- 大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）

＜千葉県＞
- 千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
- 秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
- 　書泉ブックタワー7階（ＪＲ・日比谷線秋葉原駅すぐ）
- 　ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
- 　Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
- 浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
- 池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
- 江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
- 大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
- 荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
- 蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
- 吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
- 五反田　あおい書店五反田店（五反田１-18五反田ＮＴビル）
- 新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
- 新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
- 　京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
- 　青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
- 神保町　書泉ブックマート2階
- 　コミック高岡（靖国通り沿い）
- 八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
- 羽田　山下書店（羽田空港内）
- 品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
- 調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
- 東久留米市　黒目書房西口店（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
- 町田市　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞
- 横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
- 　錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
- 　栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
- 相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
- 藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）

＜山梨県＞
- 甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
- 新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
- 野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞
- 福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞
- 岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）

＜愛知県＞
- 一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
- 名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
- 　三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
- 西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
- 岡崎市　シビコ精文館書店（厚生通西2-20-2シビコ4階）
- 西春日井群　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
- 豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）

＜滋賀県＞
- 草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）

＜京都府＞
- 京都市　ブックストア談（四条通り）
- 　駸々堂コミックランド（中京区河原町通三条上ル恵比寿町427京都朝日会館2階）
- 　丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）

＜大阪府＞
- 阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下２階）
- 京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
- 日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
- 中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
- 大阪市　ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）
- 　プランタン博文堂書店（千日前通りプランタン内）
- 住之江区　トータルゲームショップ アルケミックコスモタワー店（南港北1-14-16コスモタワー3階）

＜兵庫県＞
- 姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
- 三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
- 尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）

＜和歌山県＞
- 和歌山市　いけだ書店和歌山店（中野31-1　パームシティ和歌山２階）

＜愛媛県＞
- 北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞
- 福岡市　福家書店（中央区天神1-11-11　天神コピア地下２階）
- 　黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）
- 久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが編集部小幡宛に、書店名（場所の目印）、担当者名、扱える冊数を明記したFAXをいただければ幸いです。

バックナンバー購入ご希望の方へ

書店で「ゲーム批評」が買うことができなかった場合、近所の書店でご注文頂くか、当社に直接御申し込み下さい。

申込方法

1．本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、
2．郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、
3．〒104　東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル7F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

—ご注意—

● 送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい。
例　3冊＝400円、4冊＝450円
● 通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合があります。
● 在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい)。

<創刊号> '94 9月発行 780円(税込)

■特集1
「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2
「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2> '94 12月発行 760円(税込)

■特集1
「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2
「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3> '95 4月発行 760円(税込)

■特集1
「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2
「ゲームスクールの実態」

<Vol.4> '95 7月発行 760円(税込)

■特集1
「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2
「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5> '95 9月発行 760円(税込)

■特集1
「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2
「ゲームの批評とは何か」

プレゼント当選者発表!!

今回はゲーム批評創刊1周年記念（表紙テレフォンカード5枚組！）プレゼントに始まり、トレジャーさんの直筆イラストテレフォンカード、エイプさんのカードゲームなどいろいろあったけど君は当たったかな？ あと、毎度おなじみ前号アンケートを送ってくれた君へは抽選で（30名に）表紙テレフォンカードのプレゼントがあるよ！ いつもありがとう！！

■ゲーム批評一周年記念テレフォンカード5枚組セット（2名）
<大阪府>　平　新一
<宮城県>　斉藤　浩徳
■トレジャー「ガーディアンヒーローズ」直筆テレフォンカード（2名）
<埼玉県>　小鮒　芳行
<石川県>　西田　智広
■エイプカードゲーム「スロットブラザーズ」（5名）
<愛媛県>　宇高　潤
<岐阜県>　白木　学
<東京都>　岡野　建吾

<岡山県>　松本　有生
<山口県>　松元　公訓
■前号（Vol.5）表紙テレフォンカード（30名）
<青森県>　千葉　浩平
<宮城県>　小山　大輔
寺岡　正貴
<埼玉県>　武田　誠子
笠井　朋子
<千葉県>　高橋　宏之
<東京都>　小澤　佳世
北川　広美
水野　明洋
半田あさみ
坪井　裕樹

<神奈川県>中村　浩章
<山梨県>　奥田　拓也
<愛知県>　鈴木　敏之
副島　圭子
<長野県>　池上　昌之
<静岡県>　増田　和弘
<大阪府>　藤岡　賢一
稲員　弘信
古川　航
伊藤　和俊
院田　昭博
<兵庫県>　植草薫一郎
山田　彩
五百蔵紀江
<広島県>　薄井　健吾

河野　洋文
金井　直樹
<山口県>　奈良山由紀
<高知県>　藤本　将景
■年間ゲーム批評発刊記念テレフォンカード5枚組セット（1名）
<東京都>　村野　崇幸
■年刊ゲーム批評表紙テレフォンカード（30名）
<青森県>　片山　修一
<茨城県>　佐藤　大介
<埼玉県>　斎藤美穂子
佐々木義教
永沼　純也

小林　正典
<千葉県>　川口　夢
<東京都>　西岡　稔
三好　康史
野口真奈美
若松　朋久
<神奈川県>原田　浩
蔵本　博史
栗林　勝美
広沢　政幸
<福井県>　小林　敏夫
村井　直大
<愛知県>　鈴木　敏之
林　哲夫
<京都府>　田村　孝文

<大阪府>　伊藤　嘉朗
高風　昌広
村井　良介
<兵庫県>　横山　智一
<和歌山県>楠本　昌弘
<広島県>　山根　峰雄
永道　康彦
<山口県>　森永　武志
<福岡県>　鍋田　辰実
<熊本県>　佐藤　哲也

（敬称略）

なお、当選品の発送は11月下旬までに終了しております。まだ到着していない方は編集部にご連絡下さい。ただし、'96年1月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。

隔月刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.6
第2巻第6号通巻第8号
1995年11月30日発行
定価760円（本体738円）

EDITORS' ROOM

編集部から——

10月の下旬に「季刊パソコン批評」という雑誌を創刊しました。もうご覧になった方もいらっしゃるかもしれませんね。「パソコンゲーム専門の批評誌」だと勘違いされた人も多いようですが、これは純粋な「パソコン誌」です。

発行直後からたくさんのご意見を頂きました。まだまだ稚拙な部分もあり、課題も多いのですが、興味があれば一度読んでみて下さいね。（小泉）

最近、私はアメコミに凝っております。特に好きなキャラはゴーストライダー③に登場する悪役ブラックハート。出会いは言わずと知れた、カプコンの「マーヴルスーパーヒーローズ」です。良いキャラゲーというのは、原作を知らない人をもその世界に引っぱり込みますね。その魅力に負けて、ついに基盤まで購入してしまい、今はすっかりビンボーです。うれしい半面タメイキが…。（斎藤）

海外旅行に行くといつも大切な何かを失います。学生の頃行ったルーマニアでは、航空券と全財産を盗まれ、イタリアでは荷物をすべて奪われました。一文無しでも腹は減るのねなんて、お金では買えない経験ですよね。（小野）

編集部に何泊かして家に帰ってみると、電気とガスが止められている！ 早速支払に行こうとするもその日は休日。仕方なく暗いなか、水シャワーを浴びたのでした。文明ってありがたいと本気で思った1日でした。（古庄）

私が影響をうけたモノ…TV編…ルパン三世、ムー一族、俺達は天使だ!、探偵物語、タツノコプロのアニメ（特にタイムボカンシリーズ）、ファミリータイズ、世界の料理ショー（知っているアナタはかなりコい）、夢で逢えたら。（引地）

会社で徹夜した。1日ずっと起きていたのに眠くなかった。2日目も平気だったので、そのままにした。3日目にブッ倒れた。やっぱり寝ないとダメですか。今回の仕事が終わったら実家でゆっくりして、落ちついたら山にでも行こうっと。（小幡）

STAFF

発行人　武内静夫
編集長　小泉俊昭
副編集長　斎藤亜弓
編集部　小野憲史
古庄浩二
引地幸一
小幡貴子
松平しの
アートディレクション　石井敏昭
デザイン　類家直人
斎藤義明
貝山明子
金子　健
販売営業　長谷川安次
成田展弥
菊原千恵子
Special Thanks　brahman co,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208
振替口座：東京0-355688

Printed in Japan
ISBN4-944000-28-6

次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.7』は
1月下旬発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

隔月刊 ゲーム批評 Vol.7 JANUARY

予告

特集1 ドラクエ神話を超えられるか!? RPG、新時代の幕開け。

既にＴＶゲームＲＰＧの神話と化している「ドラゴンクエスト」。その最新作が発売された。コピーが指し示すように「ドラクエ」を超えるのは「ドラクエ」だけなのか!?　新世代機を含め、新作ＲＰＧの未来を探る!!

ドラクエを超えるか「ドラゴンクエストⅥ」／「天地創造」に見るエニックス、新機軸への挑戦／「タクティクス オウガ」大作Ｓ・ＲＰＧの誇り／「ソード＆ソーサリー」３ＤＯはメジャーになれるか!?／「ビヨンド・ザ・ビヨンド」ＰＳ制ＲＰＧの出来!?／「ロマンシング　サ・ガ 3」実験作の行方／「デビルサマナー」女神転生、新世代機との相性ほか

特集2 今こそ審判が下る、新世代機、決着!?

年末商戦に向け、各社最後の戦略に出るか!?　発表タイトル数でＰＳを抜くサターン。ＰＳは「バーチャ２」に勝てるのか!?　そしてそのベールを脱いだ「ニンテンドー64」の真価は!?　新世代機特集第二弾!!

特集3 音は何をしたか。

お待たせしました!!　今号で掲載出来なかった「音」特集をじっくり練ってお届けします!!　ゲームの中の様々な「音」たちの底力。

ほかソフト批評、連載陣も絶好調!!　**1月下旬発売予定**

大募集!! 投稿ゲーム批評「読者あっての本ですから…」

ゲーム批評の読者投稿をまとめた「アツイ」特別編を来春刊行予定!!　ユーザーの、ゲームが好きだからこその「メーカーに伝えたい」そのアツい思いや過激な意見を大募集！　ゲームにまつわることならなんでもOK！　ハガキや手紙でどんどん送ってくれ！

来春発行予定

※予告内容は都合により変更になる場合があります。

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。
（ゲーム批評編集部）

ISBN4-944000-28-6 C2076 P760E